

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科 メディア表現専攻 博士前期課程

修士論文提出者

学籍
番号

20114

名前

徳毛郁哉

修士論文題名

《「間」としての窓》による建物の内部と外部の接続の研究

筆者は、学部時代の「自然を受信する庭」という課題から、建築的なインターフェースによって変換することで、自然の存在を再認識・再定義することへの興味を持った。修士研究では、我々が日常的に目にする規格化された窓に着目し、window(窓)の語源である「風の目」を意味する造語から考察を行い作品の制作を行った。

言語学者植田康成は「人間の身体にとって、「目」は外界を知覚するための器官であり、外界からの情報を受信する器官でもある。そのように考えるとき、人間の身体は閉ざされた一つの個体として、その「内」と「外」が区別されていることになる。」と述べている。また、人間がもともと定住していた洞窟では、わずかな隙間から外部の自然を知覚することができた。その後、石を積み上げた住居などから壁に穴を開けるといった操作が見られるようになるが、それは壁を貫通する穴であった。技術の発達とともに、人間と自然の出入り口は区別され、窓は情報を獲得するための経路へと変化し、一方で窓の存在は穴から透明な皮膜へと変化した。

ここで、筆者は透明な皮膜となった窓が規格化された建物において画一的な使われ方をしていることを問題に挙げる。窓は本来、人間にとって自然が生存基盤であることから本能的に外部と繋がりたいという欲求の元に存在するものであると考える。ゆえに窓は元々強い接続感を狙いとして作られてきた。規格化された建物において、規格化された窓はその欲求に反し法規や構造、環境といった側面から、条件の元に設置されている。このことから、我々の日常での窓の接続を感じる体験も画一化され、希薄なものとなり、窓が元々持つ接続感を失っていると考ええる。

この問題に対して、本研究では窓を建物にとっての「感覚器官」とであると定義する。感覚器官とは建物にとって人間の目が皮膚の外部の情報を取り込む身体機能の一部であるように、建物の壁の外の情報を内に取り込むための存在であることを表す。感覚器官と定義することにより、窓によって外部の情報を獲得するインターフェースとしての役割を提示することで、窓の存在が外部と内部に接続の関係をもたらしものであることを再認識するきっかけを与えることを目的とする。

修士作品《「間」としての窓》では、建物の内側と外側に2枚の窓枠を設置し、切り離された内部空間で外部の情報を再現することを試みた。本作品では抽象的な四角い箱としてのギャラリーとその直線上に位置するせせらぎ広場に二枚の窓枠を設置し、2枚の窓枠の物理的な距離を「間」と呼ぶ。物理的な距離に対して、インターネットによる接続により、内部の窓枠に設置されたカーテンは外部の窓枠を通過する風の値によって揺れ方が変化する。鑑賞者は二箇所の窓枠を鑑賞し、内部で揺れるカーテンを観察することで内部と外部が接続されていることをイメージで認識する。本作品における「イメージによる接続」によって窓が壁を貫通する「穴」のような感覚を覚えることで窓が建物の内部と外部を接続するインターフェースであったことを示す。

「感覚器官」という定義のもと修士作品《「間」としての窓》の制作から、画一的な窓によって希薄となった内部と外部の接続の関係に対して、鑑賞者のイメージの中に窓による接続の関係を再度示すことができた。

論文審査員 主 査

吉田茂樹

副 査

平林真実

主指導教員

桑久保亮太

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master's Program				
Submitter	Student ID	20114	Name	Ikuya Tokumo
Title	An investigation on the connection between the inside and the outside through the creation of "A window as 'in-between' "			
<p>The author's interest in re-conceptualising and redefining the existence of nature by transforming it through architectural interfaces arose from the task of 'a garden that receives nature' during his undergraduate studies. In this research, the author focused on the standardized window that we see in our daily life, and produced a work by considering the origin of the word window, which is a coined term meaning 'eye of the wind'.</p> <p>Furthermore, in the caves originally used by humans as dwellings, external nature entered and exited through only a few gaps, while other holes existed for human comings and goings. Later, techniques such as drilling holes in the walls of pit dwellings or stone-built houses became apparent. All of these were holes that penetrated the walls. With the development of technology, the entrances and exits for humans and nature became distinct. The window became a route for acquiring information.</p> <p>Additionally, technological advancements enabled windows to transform from holes into transparent membranes, providing a sense of openness to the building's interior. In this research, the author addresses the issue of standardizing the use of windows as transparent films in standardized buildings. Windows exist because humans instinctively desire to connect with the outside world, as nature is the foundation of human existence. Therefore, windows are designed to provide a strong sense of connection. In standardized buildings, windows are installed in conditions that run counter to this desire in terms of legal, structural and environmental conditions. As a result, daily experience of window connectivity becomes standardized and diluted, and the original sense of connection is lost.</p> <p>To address these issues, this study defines the window as a 'sensory organ' for architecture. A sensory organ represents an entity that allows architecture to acquire information from outside the walls, the same as the human skin is part of the body's function to take in information from the external world. By presenting the role of the window as an interface through which external information is acquired, the aim is to provide an opportunity to reaffirm that the presence of a window brings about a connection between the external and the internal. In the author's graduation work <i>A window as in-between</i>, two window frames were installed, one on the inside and one on the outside of the building, aiming to reconstruct external information in a disconnected interior space.</p> <p>In this work, the two window frames were placed in an abstract rectangular gallery and in Seseragi Square, aligned along a straight line. The physical distance between the two frames is referred to as 'Between'. In relation to this physical distance, the curtains installed on the inner window frame change their sway depending on the wind passing through the outer window frame, with the connection facilitated via the internet.</p> <p>By observing the two window frames and watching the movement of the curtain inside, the audience can imagine the connection between the inside and outside. According to "connection through imagination" this work demonstrates that the window serves as an interface between the interior and exterior of the building, making the audience sense it as a 'hole' that connects the two.</p> <p>From the production of the author's graduation work <i>A window as in-between</i> under the definition of 'sensory organ', the relationship between the inside and the outside, which was diluted by the uniform window, could be shown again in the viewer's image of the relationship of connection by the window.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Shigeki Yoshida		
Co – Examiner		Masami Hirabayashi		
Chief Advisor		Ryota Kuwakubo		

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科 メディア表現専攻 博士前期課程

修士論文提出者	学籍 番号	21110	名前	嶋 晏澄
修士論文題名	Shader を活用したワークショップを通じた線形代数の各項目に対する意識の変化と Shader 技術の普及に関する研究			
<p>近年、クラブシーンやライブイベントにおける VJ（ビジュアル・ジョッキー）パフォーマンスが注目を集める中、GPU 上で動作する Shader 技術の芸術的・教育的応用が進展している。しかし、Shader プログラミングはベクトルや行列演算を要するため、線形代数の基本理解が不可欠であり、特に数学に苦手意識を持つ学習者にとっては大きなハードルとなっている。</p> <p>本研究は、Shader プログラミングを活用した 3 段階のワークショップ（初級・中級・上級）を通じて、線形代数に対する興味および理解を促進し、さらに VJ パフォーマンスをアウトプットとして学習効果を高める可能性を検証することを目的とする。ただし、本研究は参加者数が限定的であるため、得られた知見は予備的なものである。</p> <p>初級ワークショップでは、ブロックベースや AR を用いて模様生成と並列処理の体感を行い、基礎概念の習得を図った。中級では、2D オーディオリアクティブな Shader（GLSL）を用いた映像制作を実施し、上級ではレイマーチングと VJ パフォーマンスに挑戦する合宿形式のプログラムを展開した。学習効果の評価にはカークパトリックモデル（レベル 1～3）を用い、アンケート調査および制作物の分析を行った。</p> <p>中級および上級ワークショップにおいて、線形代数への興味や Shader 技術の理解が向上する傾向が認められたものの、参加者数が限られているため統計的な有意性は十分に確認できなかった。ワークショップ全体として、具体的なアウトプット（VJ パフォーマンス等）が学習意欲を後押しする可能性が示唆された。</p> <p>Shader プログラミングを入口としたワークショップ手法は、線形代数などの数学的リテラシー向上に有望なアプローチであるといえるが、本研究は小規模なサンプルに基づく予備的検討に留まるため、さらなる大規模検証が必要である。</p>				
論文審査員 主 査	赤羽 亨 教授			
副 査	クワクボリョウタ 教授			
主指導教員	平林 真実 教授			

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master's Program				
Submitter	Student ID	21110	Name	Azumi Shima
Title	A Study on Changes in Perception of Each Aspect of Linear Algebra and the Dissemination of Shader Technology through Shader-Based Workshops			
<p>In recent years, VJ (Visual Jockey) performances have gained significant attention in live events, and GPU-based Shader technology has increasingly been applied in artistic and educational contexts. However, as Shader programming involves extensive use of vector and matrix operations, a basic understanding of linear algebra becomes essential—posing a considerable barrier for learners, especially those with a mathematical aversion.</p> <p>This study aims to investigate whether a three-tiered workshop approach (introductory, intermediate, and advanced) incorporating Shader programming can enhance interest in and comprehension of linear algebra, while using VJ performances as tangible outputs to boost motivation. It should be noted that due to the limited number of participants, the findings are preliminary.</p> <p>In the introductory workshop, participants experienced pattern generation and parallel processing via block-based tools and augmented reality, focusing on establishing fundamental concepts. The intermediate workshop involved creating 2D, audio-reactive shaders using GLSL, and the advanced workshop combined ray-marching techniques with a VJ performance in an intensive, residential setting. Learning outcomes were evaluated using the Kirkpatrick model (Levels 1–3) through questionnaires and an analysis of the participants' output.</p> <p>While trends toward increased interest in linear algebra and improved understanding of Shader programming were observed in the intermediate and advanced workshops, the limited sample size precludes drawing definitive conclusions. Nevertheless, the use of concrete outputs—such as live VJ performances—appeared to foster greater motivation and application of the learned techniques.</p> <p>The workshop approach integrating Shader programming with VJ performance shows promise as an educational strategy to enhance mathematical literacy, particularly in linear algebra. However, given the preliminary nature of these findings based on a small sample, further large-scale studies are required to conclusively determine its effectiveness.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Kyo Akabane		
Co – Examiner		Ryota Kuwakubo		
Chief Advisor		Masami Hirabayasi		

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科 メディア表現専攻 博士前期課程				
修士論文提出者	学籍番号	21119	名前	宮崎那奈子
修士論文題名	映像作品《Seeing Exercise》 —映像メディアが記録する自生性に着目した表現研究			
<p>本研究では、鑑賞者に映像メディアの特徴である「自生性」を意識化させることを目的とした実写映像作品を制作する。</p> <p>映像における「自生性」とは、撮影者の意図を超えて偶然映り込む自然現象や出来事を指す。第1章では、研究の背景とルールベースド作品の可能性について述べる。ルールベースド作品とは、作者自身が規則を設定し、それを作者もしくは他者が実行することで制作されるものである。さらに、本研究のテーマの一つである、気になるものに視線を注ぐ人間と、目の前のものをすべて均等に映すカメラの視覚の差異について説明する。</p> <p>第2章では、2つの習作について詳述し、カメラの視覚についての理解を深める。《あなたとは出会わなくても良かったかもしれません》では、映像に映る要素の一つひとつ言語化し、人間の視覚とカメラの視覚を比較する試みを行う。《嘘日記》は、日常生活やネット上の画像をなぞり描くことで、現代社会における映像メディアと人間の関係性を探るものである。</p> <p>第3章では、先行研究をもとに、現代における映像の「自生性」の意義を考察する。ダイ・ヴォーンは『光あれーリュミエール映画と自生性』において、映画の魅力は物語以外に、背景に映る波や風、煙など、撮影者の意図を超えた偶発的な自然現象に大きな要素があると指摘した。彼はこれを映像の「自生性」と呼んだ。また、王兵（ワン・ビン）のドキュメンタリー映画《鉄西区》を取り上げ、作家の意図を超えて捉えられる偶然の要素が、作品の映像的魅力として機能していることを示し、さらに、現代において鑑賞者に「自生性」を意識化させることの重要性について述べる。</p> <p>第4章では、修士作品《Seeing Exercise》について詳しく述べる。本作品は、人間とカメラの視覚の違いを意識化させるとともに、鑑賞者自身が能動的に映像を見る体験を通じて、映画発明当時の観客のように、映像を通じて世界と出会い直すような視覚体験を促すことを目的とする。名古屋港と大垣城公園で撮影された2部構成の短編映像であり、作品の前半では、撮影時に気づかなかった映像内の要素を言葉にしたアフレコ音声を重ねることで、「自生性」を意識しながら映像を見るという視覚体験を促す。さらにラストで50秒間のモノクロ・サイレントの映像を提示することによって、リュミエール映画を彷彿とさせる視覚世界を鑑賞者に体験してもらう。</p> <p>第5章では、修士作品について考察する。ルールベースドの考え方を念頭に、鑑賞者に注目して欲しいものをアフレコ音声で言葉にするという手法をとったことで、人間とカメラの視覚の差異を明らかにすることができた。さらに、鑑賞者が能動的に映像を見るよう促す構成によって、映画の発明初期に観客たちが映像の中の海を見て、まるで初めて海を見たかのように感じた体験（メタファーとしての海ではなく、自生的な海そのものと出会ったという体験）を、現代の人々にも再び呼び起こすことができた結論づける。これらは、鑑賞者による感想コメントを読み解きながら導き出した。</p> <p>第6章では、論を総括し、今後の展望を述べる。</p>				
論文審査員 主 査	前田真二郎 教授			
副 査	松井茂 教授 大久保美紀 准教授			
主指導教員	前田真二郎 教授			

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master's Program				
Submitter	Student ID	21119	Name	Miyazaki Nanako
Title	The Video Work 'Seeing Exercise': An Artistic Study Focused on the Spontaneity Captured by Visual Media			
<p>This study aims to produce a video work that raises viewers' awareness of the 'spontaneity' inherent in visual media. In this context, 'spontaneity' refers to natural phenomena and events that unintentionally appear in the footage beyond the filmmaker's control or intention.</p> <p>Chapter 1 outlines the research background and explores the potential of rule-based works. Rule-based works are those created through the application of pre-defined rules set by the author, which are executed by the author or others. Additionally, this chapter explains a key theme of the study—the difference between human vision, which selectively focuses on specific objects of interest, and the camera's vision, which records everything uniformly in its field of view.</p> <p>Chapter 2 describes two preliminary works in detail to deepen understanding of the camera's perspective. "I might not have needed to meet you." is an attempt to verbalize each element captured in the footage and compare the perspectives of humans and cameras. "False Diary" explores the relationship between visual media and humans in modern society by tracing and redrawing images from daily life and the internet.</p> <p>Chapter 3 examines the significance of 'spontaneity' in contemporary visual media based on prior research. Dai Vaughan, in <i>Let There Be Lumière: Documentary and Realism</i>, argues that the allure of film lies not only in its narrative but also in incidental natural phenomena such as waves, wind, and smoke captured unintentionally in the background. He terms this quality "spontaneity." The chapter also discusses Wang Bing's documentary film "Tie Xi Qu: West of the Tracks", highlighting how unintended elements captured beyond the filmmaker's intention enhance the visual appeal of the work. It concludes by emphasizing the importance of fostering viewer awareness of "spontaneity" in modern visual media.</p> <p>Chapter 4 provides an in-depth explanation of the master's project, "Seeing Exercise". This work seeks to heighten viewers' awareness of the differences between human and camera vision while encouraging them to engage actively with the video. Through this active engagement, the work aims to recreate a viewing experience akin to that of early cinema audiences, who encountered the world anew through moving images. The project consists of a two-part short film shot at Nagoya Port and Ogaki Castle Park. In the first half, post-recorded voiceovers describe unnoticed elements in the footage to prompt viewers to observe 'spontaneity' within the visual experience. The film concludes with a 50-second monochrome silent sequence, evoking the visual world of early Lumière films, thereby offering a new visual experience through film.</p> <p>Chapter 5 discusses the master's project in detail. By adopting a rule-based approach and using post-recorded voiceovers to highlight elements the creator wishes the viewers to focus on, the work successfully reveals the difference between human and camera perspectives. Furthermore, by structuring the work to encourage active viewing, it evokes the experience of early cinema audiences who, upon seeing the sea depicted in films, felt as though they were encountering the sea itself for the first time—not as a metaphor, but as a spontaneous, real presence. This conclusion is supported by an analysis of viewers' feedback and comments.</p> <p>Chapter 6 summarizes the research and discusses future prospects.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Maeda Shinjiro			
Co – Examiner	Matsui Shigeru Okubo Miki			
Chief Advisor	Maeda Shinjiro			

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科 メディア表現専攻 博士前期課程				
修士論文提出者	学籍 番号	20101	名前	浅尾 楽
修士論文題名	《デジタルメモリーボックス》光の記憶を主題とした作品制作の 実践と考察			
<p>本論文は、映像メディアにおける独自の映像表現を追求する中で、「光の情景から記憶を想起させる」ことを目的とした修士作品《デジタルメモリーボックス》を制作した過程とその意義について論じる。筆者はこれまで映像制作に携わり、実写やアニメーション、プロジェクション・マッピングなど、多様な表現を試みてきたが、既存のディスプレイやスクリーンを前提とした視覚体験に限界や違和感を抱くようになった。そこで、触覚的視覚の概念を参考にしつつ、光源とミニチュアを組み合わせた映像装置《デジタルメモリーボックス》を制作した。修士作品《デジタルメモリーボックス》は、小型ディスプレイやLEDライトを備えたミニチュアの箱から成る5つの作品で構成されている。これらは空間に配置され、鑑賞者は特定の位置からそれぞれを覗き見る。本作は、鑑賞者が個々の記憶を想起させることを目的とする。第1章では、本研究の背景と目的を述べる。まず、プロジェクション・マッピングを主とする映像プロダクションでの経験から、華やかさや娯楽性を重視した表現ではなく、内面的な記憶や感情に訴えかける作品を創出することを目指すようになった経緯を説明する。そして、「光の情景」を捉えた写真家である、斉藤陽道や映像ディレクターである柘植泰人の写真作品や実写映像を参照し、取り組んだ2つの習作、写真作品《一人一コマ再現》と、インスタレーション作品《見間違いかも、違うかも》について詳述し、修士研究の目的を明確にする。第2章は、ディスプレイやスクリーンを前提としない映像表現の具体的な手法について述べている。糸崎公朗の《フォトモ》や、19世紀の映像玩具「ピープショー」、バンダイの「ハコビジョン」を参考に、平面的ではなく立体的な視覚効果を取り入れた映像装置の試作を行った。光が物質に当たることで生じる視覚現象を重視した装置の可能性について述べる。第3章では、修士作品《デジタルメモリーボックス》について詳述する。5つの作品群「街を歩く」「電灯」「隙間越し」「カーテン」「雨上がり」は、それぞれ異なる日常の一瞬を切り取り、光の情景を通じて鑑賞者に記憶を想起させる体験を提供することを狙っている。さらに、展示空間の演出や鑑賞者の身体的動作に着目し、能動的な視覚体験を設計したことなど、作品の狙いについて説明した。第4章では、展示を通じて作者が狙った効果を得ることが出来たのか、どのような視覚効果を果たすことが出来たのかについて考察を行った。そして、修士作品を制作する指針となった、映像研究者・ローラ＝U・マークスによる「触覚的視覚」という概念を説明する。さらに、映像作家の伊藤隆介とたいらかけるの作品と比較しながら、《デジタルメモリーボックス》の特徴を明らかにする。終章では、論の全体を総括し、今後の可能性について述べる。</p>				
論文審査員 主 査	クワクボリョウタ			
副 査	金山智子			
主指導教員	前田 真二郎			

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master's Program

Submitter	Student ID	20101	Name	RakuAsao
Title	"Digital Memory Box": The Practice and Reflection of Creating Works Focusing on the Memory of Light			

The Practice and Reflection of Creating Works Focusing on the Memory of Light This study discusses the process and significance of creating the master's project Digital Memory Box, which seeks to evoke memories through "scenes of light" within the context of exploring unique modes of visual expression in media art. Having previously engaged in diverse forms of visual production, including live-action, animation, and projection mapping, the author began to feel limitations and dissonance in conventional screen-based visual experiences. Inspired by the concept of tactile vision, the author developed Digital Memory Box, a visual apparatus combining light sources and miniatures. The project comprises five miniature boxes, each equipped with small displays and LED lights, arranged in space to be viewed from specific angles. This work aims to prompt viewers to recall their personal memories. Chapter 1 outlines the background and objectives of this research. Drawing from the author's experience in visual production—primarily in projection mapping—it explains the shift toward creating works that evoke inner memories and emotions, rather than emphasizing spectacle or entertainment. Referring to the photographic works of Harumichi Saito and the live-action visuals of Yasuhiro Tsuge, the chapter details two preparatory works: the photographic series One Frame Per Person Recreation and the installation It Might Be a Misunderstanding, clarifying the goals of this master's research. Chapter 2 describes the specific methods employed for non-screen-based visual expression. By examining inspirations such as Kimio Itosaki's Photomo, 19th-century optical toys like the "peep show," and Bandai's "Hako Vision," the author conducted prototypes integrating three-dimensional visual effects. This chapter emphasizes the potential of devices that prioritize visual phenomena created by light interacting with physical objects. Chapter 3 provides an in-depth discussion of the master's project Digital Memory Box. The five works—Walking the Streets, Streetlamp, Through the Gaps, Curtain, and After the Rain—each capture fleeting moments of daily life and aim to evoke memories through scenes of light. The chapter further explains the deliberate design of an active visual experience by focusing on the exhibition space's arrangement and the bodily movements of the viewers. In Chapter 4, the author reflects on whether the intended effects were achieved through the exhibition and examines the types of visual phenomena generated. This chapter introduces the concept of "tactile vision" proposed by film theorist Laura U. Marks, which served as a guiding principle throughout the project. Additionally, comparisons are made with the works of filmmakers Ryusuke Ito and Taira Kakeru to highlight the distinctive features of Digital Memory Box. The final chapter summarizes the overall argument and discusses future possibilities for further exploration.

Examination Committee	
Chief Examiner	Ryota Kuwakubo
Co – Examiner	Tomoko Kanayama
Chief Advisor	Shinjiro Maeda

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科 メディア表現専攻 博士前期課程

修士論文提出者	学籍番号	22106	名前	後藤 朋美
修士論文題名	芸術実践における本質的な治癒の探求： 修士作品《Trust Thy Scars》の制作と考察を通して			
<p>本論文は、「本質的な治癒とはその病態になる前後を含む時間であり、当事者がその病態への姿勢を心の主体に従って決めることである。そして生そのものを感じることであり」という結論に至る過程を論じるものである。</p> <p>本研究では、「本質的な治癒とは何か」という問いの探求を、変容する物質を用いた芸術実践において探求する。研究背景には、筆者の家族の病の事象や筆者自身の経験を通して生まれた繰り返される病や治癒が必要になる病態への身体的、臨床的、社会的な問題意識が出発点となっている。研究では、医療領域の視座と芸術領域を通じた視座の意義を確認し、再考の基盤を提案し考察を行う。尚、ここで記す治癒とは医療的な意味合いを含意するが、治癒そのものを医療的な観点から専門的に論じるものではない。この研究での試みは、芸術実践を通して再考し、そこから導き出された解釈と概念によって、治癒のあり方をより拓いていくことにある。ヒポクラテスの提唱した自然の力は、現代では自然治癒力と呼ばれる。その自然の力は、心身の自然治癒力のみならず意思決定や自尊の力としても機能する。その力を維持するためにも、他律的な時間だけではなく自律的時間を保てる環境を整えることが重要ではないだろうか。芸術実践によって変容する物質と精神、身体と心と向き合いながら考察を進めていく。筆者は、研究を進めるなかで大きなシステムから取り戻すべきものは、まずは個の時間そのものであると考えていたが、むしろ、大きなシステムから取り戻すべきものは個の時間だけではなく、心の主体（soul）であり、それを保持するための時間であったことに気づいていく。心身ともに目に見えて手当てが必要だとわかる状態になる前に心の主体の声に寄り添うことも治癒となる。この病態“前”のタイミングと、治療や病態への姿勢を、心の主体に従って決める（＝自覚、自尊する）こと―自己選択し自己決定することが、自己受容に向かう。この心と身体の関係と全体性のバランスを取り戻すことが治癒であり、その治癒の鍵は心の主体にある。私たちが日常のなかで負った傷は私たちに同じ苦しみを繰り返さないように語りかける。大切なのは、その声を聞き、心の主体に従って進むことだ。以上のような考察をもとに、筆者は「本質的な治癒とは、その病態になる前後を含む時間であり、当事者がその病態への姿勢を心の主体に従って決めることである。そしてこの、“心の主体”に従うことで、自他が癒やされ、生そのものを感じることとなる。その時、治癒のプロセスは、次なる創造的な生へのプロセスとなるのだ」という結論に至る。</p>				
論文審査員 主 査	大久保 美紀			
副 査	小林 孝浩			
主指導教員	前林 明次			

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master's Program				
Submitter	Student ID	22106	Name	Tomomi Goto
Title	Exploring Intrinsic Healing in Artistic Practice: through investigation and the creation of the master's work "Trust Thy Scars"			
<p>This paper discusses the process that leads to the conclusion that 'essential healing encompasses the time both before and after the pathological condition, when the person in question decides their stance towards the condition according to their soul'.</p> <p>This research explores the question of 'what is Exploring Intrinsic healing' in artistic practice with transformative material. The starting point for the research background is the physical, clinical and social awareness of recurring illnesses and conditions that require healing, which emerged through the author's family's illnesses and her personal experiences. The research confirms the importance of the medical perspective and the artistic perspective and proposes a basis for reconsideration and reflection. The term 'healing' here implies a medical connotation, but it is not a technical discussion of healing itself from a medical perspective. The attempt of this study is to reconsider healing through artistic practice, and to provoke a new way of thinking about it through the interpretations and concepts derived. The force of nature proposed by Hippocrates is known today as natural healing power. That force of nature functions not only as a natural healing power of the body and mind, but also as a power of decision-making and self-respect. To maintain this power, it is important to create an environment in which we can maintain both autonomous and heteronomous time. The study proceeds by confronting matter and spirit, body and mind through artistic practice. The author, however, realizes that what must be recovered from the system is not only the time of the individual, but also the time needed to keep the soul alive and to preserve it. Healing is also about attending to the voice of the soul before the body and mind are in a state where they are visibly in need of medical attention. The timing of this 'before' the condition and the attitude towards treatment and the condition must be decided in accordance with the soul (= awareness and self-respect) - self-selection and self-determination are the path to self-acceptance. Healing is restoring balance to this mind-body relationship and the whole, and the key to this healing lies in the soul. The wounds we sustain in our daily lives speak to us so that we do not repeat the same suffering. The important thing is to listen to their voice and follow their soul. Based on the above observations, the author states that 'Exploring Intrinsic healing is the time including before and after the condition, when the person in question decides their stance towards the condition according to their soul. By following the 'soul', oneself and others are healed and feel life itself. In conclusion, at that time the healing process then becomes the process to lead a creative life.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Miki Okubo		
Co – Examiner		Takahiro Kobayashi		
Chief Advisor		Akitsugu Maebayashi		

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科 メディア表現専攻 博士前期課程

修士論文提出者	学籍番号	22111	名前	新里 尚平
修士論文題名	日本のデジタル社会における〈共同態〉と〈間柄〉の再解釈			
<p>和辻哲郎（1889-1960）は著書『倫理学』の中で、江戸時代から続く日本独自の共同体文化を〈間柄〉という概念を用いて体系化した。その思想は和辻倫理学とも呼ばれている。和辻倫理学の「多様な価値観を認めるよりも、社会的調和を優先する」という主張は、戦時中の全体主義を是認するものと解釈され、哲学分野においては批判的な立場で研究されてきた。一方で近年はその〈間柄〉概念を異なる分野に適用する研究も登場しており、和辻倫理学は再評価されはじめている。本研究は和辻が示した〈間柄〉概念を再解釈することで、日本のデジタル社会における事象を整理することを試みるものである。インターネットの登場以降、世界はグローバルスタンダードが進んだが、日本は独自のデジタル文化を歩んできた。特に SNS をはじめとするオンラインコミュニティにおける事象については、和辻の〈間柄〉概念を再解釈して適用することで整理することができるのではないかと考えた。</p> <p>本研究は従来の和辻研究に対する反証を目的にしたものではなく、デジタル社会への適用を試みることによって和辻倫理学の有用性を示すものである。</p> <p>和辻は学校や会社などの現実社会の共同体の関係性を維持するために、その構成員（学校であれば教師と生徒）がそれぞれに与えられた「資格」を全うするために行う行為全般を〈共同態〉と定義した。インターネット上の〈共同態〉意識に大きな変化がみられたのはスマートフォンの普及である。いつでも、どこでも、誰とでもインターネットでつながることができる環境は、現実社会とは異なる形での「友人」を見つけることを可能にした。和辻は「友人」を「共同性の表現を相互了解する人々」と論じており、これは趣味嗜好などをきっかけに〈間柄〉が生まれるインターネット上での人間関係を言い表していると考ええる。インターネット上の人間関係には現実社会のような規定された「資格」が存在しない。その「資格」を誰がどのように設定するかによって起きる関係の齟齬は、和辻が指摘する「相互了解の不一致」と言える。この不一致を解消するものがブロック機能などの存在消滅行為である。</p> <p>これらの事象をより詳しく精査するために、本研究では林（2023）による「生活者 1 万人アンケート調査」の分析をもとに、世代別の意識差について検証を行った。さらにインターネット上の人間関係と現実の人間関係に関する自主調査を行なった。この自主調査は林の分析を補完することを目的として実施したが、結果的にはより深い洞察を得ることができなかった。</p> <p>本研究においては Z 世代と呼ばれるデジタルネイティブ層に注目し、この世代が〈共同態〉との付き合い方に慎重であることが確認できた。この背景には2020～2023年までのコロナ禍が影響していると考ええる。磯野（2024）はコロナ禍に起きた「県外リスク」と「自粛警察」を例に、和辻が「五人組」をもとに論じた地縁共同体の姿が、現代の日本社会においても機能していることが証明されたことを論じた。私たちは SNS によって多くの情報や考え方に触れることができるようになった一方で、考え方の違いや自分とは異なる主張を目にする機会も増えた。それは本来認め合うべきものであり、糾弾すべきものではない。しかし、自分が糾弾される対象となる危険を避けるためにも、あらかじめ意見の合わない者は排除すべし、という風潮が現代日本のデジタル社会がもつ〈共同態〉の実情ではないかと結論づけた。</p> <p>本研究は、和辻の〈間柄〉の概念が、日本のデジタル社会における事象を説明するために有用であることを示すものであり、従来の和辻研究とは異なったアプローチで〈間柄〉概念を再解釈したことに意義があると考えている。</p>				
論文審査員 主 査	小林 孝浩 教授			
副 査	山田 晃嗣 教授			
主指導教員	小林 昌廣 教授			

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master's Program				
Submitter	Student ID	22111	Name	Shohei NIIZATO
Title	Reinterpreting "Gemeinschaft" and "Aidagara" in Japan's Digital society			
<p>Tetsurō Watsuji (1889–1960) systematized Japan's unique communal culture—dating back to the Edo period—through the concept he called "Aidagara" in his work <i>*Rinrigaku*</i>. This body of thought is also known as Watsuji's- Rinrigaku. Since Watsuji's- Rinrigaku argues that “social harmony takes priority over recognizing diverse values,” it has often been interpreted as endorsing wartime totalitarianism, and has thus been studied critically in philosophy. On the other hand, recent studies applying the "Aidagara" concept in different fields have begun to emerge, leading to a renewed evaluation of Watsuji's-Rinrigaku. This research seeks to interpret Watsuji's concept of "Aidagara" anew in order to explain various phenomena in Japan's digital society. Although the advent of the internet has brought global standards to the world, Japan has developed its own distinct digital culture. In particular, I consider that phenomena within online communities—especially social media—may be clarified by reinterpreting and applying Watsuji's "Aidagara" concept.</p> <p>This study is not intended to refute traditional Watsuji research. Instead, it aims to demonstrate the usefulness of Watsuji's-Rinrigaku by exploring its application to digital society. Watsuji defines "Gemeinschaft" as the range of actions taken by members of real-world communities—such as teachers and students in a school—to fulfill the “qualifications” they are assigned, thus maintaining those communities' relationships. A major shift in the sense of "Gemeinschaft" in online environments occurred with the spread of smartphones. Because it became possible to connect with anyone at any time and from any place, users could form “friend” relationships in ways different from real-world society. Watsuji describes “friends” as “people who mutually understand each other's expressions of shared communal connection,” which I see as encompassing online relationships that arise around shared hobbies or interests. In internet-based relationships, no prescribed “qualifications” exist as they do in real-world society. Discrepancies that arise depending on who sets these “qualifications” and how they are set can be called “inconsistencies of mutual understanding,” in Watsuji's words. Blocking or similar actions that erase another's presence often serve to resolve these inconsistencies.</p> <p>To examine these phenomena in more detail, this study employs Hayashi's (2023) analysis of a “Ten-Thousand-Person Consumer Survey,” focusing on generational differences in perceptions. In addition, the author conducted an independent survey concerning human relationships online versus those in the real world. Although this independent survey was intended to supplement Hayashi's analysis, it ultimately did not yield deeper insights. In this research, particular attention is paid to Generation Z, often referred to as digital natives, and it was confirmed that they are cautious about how they engage in "Gemeinschaft". This attitude is believed to be influenced by the COVID-19 pandemic from 2020 to 2023. Isono (2024) uses the examples of “out-of-prefecture risk” and the so-called “self-restraint police” during the pandemic to argue that the local community model—originally discussed by Watsuji in reference to the Edo-period “five-man group”—continues to function in modern Japanese society. While social media has greatly expanded our exposure to new information and diverse viewpoints, it has also increased our encounters with beliefs and claims that differ from our own. Ideally, such differences should be acknowledged rather than condemned. However, to avoid being condemned oneself, there appears to be a prevailing tendency in modern Japan's digital society to preemptively exclude those with differing opinions. That, I conclude, may reflect the actual condition of "Gemeinschaft" in this context.</p> <p>Ultimately, this study demonstrates that Watsuji's concept of "Aidagara" is useful in explaining phenomena within Japan's digital society. Its significance lies in reinterpreting the "Aidagara" concept through an approach different from that of traditional Watsuji research.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Prof. Takahiro KOBAYASHI		
Co – Examiner		Prof. Koji YAMADA		
Chief Advisor		Prof. Masahiro KOBAYASHI		

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科 メディア表現専攻 博士前期課程			
修士論文提出者	学籍 番号	23101	名前 浅井睦
修士論文題名	Vibesの発生観測と評価の研究		
<p>これまで、雰囲気可視化プログラム「Share of Ambient」や多人数参加型ヴィジュアルシンセサイザー「Superposition machine」など、言語に依存しない共通認知を活用した表現活動空間を構築するための装置を制作してきた。これらの装置を用いた体験の中で「日常では感じられない一体感や、音楽ライブやクラブといった音楽空間で得られる高揚感とも異なる特別な感覚を感じた」という多くの感想が寄せられた。しかし、その感覚の正体はいまだ不明である。本研究では、この未知の感覚を「Vibes」と仮定し、Vibesの発生を観測し、その評価方法について検討する。</p> <p>没入型コンテンツが、エンターテインメント分野だけでなくコミュニティ形成の領域でも活用されるようになっており、没入体験中に熱狂や深い自己反芻といった、日常生活では得られない複雑な精神的作用が発生することが知られている。体験を通じた非日常的な感覚を発生させるためには、没入感や一体感を促進しやすい環境を設定する必要があるが、その効果の度合いや発生の瞬間を把握するには、体験後のヒアリングや脳波、心拍数などのバイタルデータを取得し分析することが一般的である。しかし、これらの方法にはバイタルデータ取得時のノイズやヒアリングの際に質問者の誘導が結果に影響を与えるといった課題がある。</p> <p>本研究では、これらの課題に対処するため、体験者が感覚を得た瞬間に自ら装置を操作し、そのデータを記録する新しいアプローチを提案する。これにより、体験者の内発的な動機に基づく情報を引き出し、定性調査と組み合わせ、これまで取得が難しかった体験時のグループに発生する感覚的現象を観測し評価する手法を提案することを目指す。現象の分析にはVibesを現象として取り扱い分析を行った先行研究を参考に「規模」「強度」「気質」の3つの評価項目をVibes評価仮説として立案し、Vibesの評価方法を検証した。</p> <p>Vibesの発生を促す装置として、音の波形をリアルタイムで図形化するポリゴナルシンセサイザーシステムを応用し、最大4人の体験者がそれぞれ自身の図形を担当し音を奏でる多人数参加型シンセサイザー「Superposition machine」を制作した。この装置の体験中に発生するVibesをリアルタイムで観測し、体験後に分析するため録音・録画、体験映像の記録、フットスイッチ、脈波計測器からなる計測システム「Vibes watcher」を構築し、実験と分析を行なった。その結果、それぞれ注目する意識層が異なる体験者に発生するポジティブな感覚が、時間軸上に重なることでVibesが発生することが明らかとなった。</p>			
論文審査員 主 査	平林 真実		
副 査	金山 智子		
主指導教員	鈴木 宣也		

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master's Program

Submitter	Student ID	23101	Name	Mutsushi Asai
Title	Research on the Observation and Evaluation of Vibes.			

In this study, we have developed expressive activity spaces utilizing shared cognition independent of language, such as the ambient visualization program "Share of Ambient" and the Multi-Participant Visial Synthesizers"Superposition machine." Participants frequently reported experiencing a unique sensation described as "a sense of unity not felt in daily life, distinct from the exhilaration of music live shows or club environments." However, the true nature of this sensation remains unclear. This research hypothesizes this unknown sensation as "Vibes" and aims to observe its occurrence and examine methods for its evaluation.

Immersive contents are being utilized not only in the field of entertainment but also in the field of community building, and it is known that complex mental effects such as enthusiasm and deep self-reflection occur during immersive experiences that cannot be obtained in everyday life. In order to generate extraordinary sensations through immersive experiences, it is necessary to set up an environment that facilitates immersion and a sense of unity, and in order to understand the degree of such effects and the moment of their occurrence, it is common to acquire and analyze vital data such as post-experience interviews, EEG, and heart rate. However, these methods have issues such as noise during the acquisition of vital data and the influence of the questioner's guidance during the interview on the results.

To address these challenges, this research proposes a novel approach where participants operate devices themselves at the moment they experience the sensation, enabling real-time data recording. This method aims to extract information based on the participants' intrinsic motivation and combine it with qualitative analysis, thereby facilitating the observation and evaluation of phenomena that were previously difficult to capture. For the analysis of phenomena, we referred to prior research that treated Vibes as a phenomenon and devised three evaluation metrics—"Magnitude," "Intensity," and "Temperament"—to hypothesize evaluation criteria for the Vibes.

As a device to trigger the generation of Vibes, a polygon synthesizer system that graphically represents sound waveforms in real time was applied to create a "Superimposition machine," a multi-participant synthesizer that plays sounds with up to four participants, each responsible for a graphic representation. In order to observe the vibrations generated during the experience of this machine in real time and analyze them after the experience, a measurement system called "Vibes Watcher," consisting of a recording device, foot switches, and a pulse wave meter, was constructed for experimentation and analysis. The results revealed that Vibes are generated by the superposition on the time axis of the positive sensations emitted by the experiencers, each of whom has a different layer of consciousness to focus on.

Examination Committee	
Chief Examiner	Masami Hirabayashi
Co – Examiner	Tomoko Kanayama
Chief Advisor	Nobuya Suzuki

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科 メディア表現専攻 博士前期課程				
修士論文提出者	学籍 番号	23103	名前	猪崎康世
修士論文題名	身体を出入する「虫」と接触についての制作			
<p>本研究は、修士作品『虫・あなたのチューブ』の制作の意義について、インターフェースに接触する身体に着目し、考察するものである。</p> <p>2025年、現代に生きる人間は、スマートフォンを常に持ち歩きながら生活しており、私たちは、あまりに円滑な動作で、何の抵抗もなく情報に触れ続けている。スマートフォンを取り出し、画面に触れる時、私たちは主体的に、あるいは意識的に画面に触れようとしているのだろうか。</p> <p>一方で、2019年には新型コロナウイルス(covid-19)感染症の発生によって、ものに物理的に触れることに意識的にならざるをえなくなった。コロナウイルスによって明らかになったのは「他者としての身体」であると考え。人と人とのコミュニケーションの間には、環境に潜む非人間的な存在が関与する「場所」としての「身体」があったのだ。本研究では、「接触」がキーワードとなる。この研究では、現代のタッチディスプレイのような、コンピューター・インターフェースにおける「接触」と、加害的にも被加害的にもなり得る、他者としての身体との「接触」を引き合わせながら検討していく。</p> <p>スマートフォンに用いられるタッチディスプレイは、操作する身体と対象との「ずれ」の消去と共に、操作するユーザーの「能動性」が失われる問題を確認し、この「ずれ」を取り戻すために、制作によって新たな二層構造を構想する。このために「虫」という概念が導入される。ここでは、「腹の虫」の心身感や寄生虫を取り上げ、身体の内と外を行き来する「虫」のイメージについて確認する。次に郡司ペギオ幸夫の、ずれによる「外部」の知覚から、インターフェースの問題と「虫」の心身観について読み解く。内と外を媒介する「虫」は、「見えるもの」と「見えないもの」のずれを生じさせる。タッチディスプレイに「虫」を導入する本制作は、「外部」としての「見えない身体」を呼び出そうとする。</p> <p>修士作品『虫・あなたのチューブ』は、「虫」が出入する境界面としてのインタフェースとして制作された。タッチディスプレイに触れることで画面上の文字「虫」は身体を出入する。インスタレーションとしての形態は、境界面を基点として、他者の身体としてのチューブが連続し、「虫」が行き来する生態系を構築するものである。</p> <p>作品は、スマートフォンに用いられるタッチディスプレイが、操作する身体と対象との「ずれ」と共に、このずれを補おうとする能動性を消去するという問題を検証するものであり、文字である「虫」と見えない身体によって生じるずれを埋めようとする想像力を、インターフェースにおける新たな能動性として提示した。さらに、インスタレーションとしての形態は、「虫」と接触する体験と全体を俯瞰する視点を両立させ、それらによって、能動的とも受動的ともいえない両義的な「虫」の経験を生じさせると考察した。</p> <p>本制作は、従来のコンピューター・インターフェースについての問題を越え、「接触」をきっかけに、「見えない身体」―「外部的な身体」をもって、人間中心的な見方を解体し、再構築するためのモデルを示すものである。本作品は、「虫」によって「外部としての身体」への接触を呼び起こす装置としての意義があると結論づける。</p>				
論文審査員 主 査	大久保美紀			
副 査	桑久保亮太			
主指導教員	前林明次			

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master's Program				
Submitter	Student ID	23103	Name	Kosei IZAKI
Title	Creation about "mushi" entering and exiting the body and contact			
<p>This study examines the significance of the creation of the master's work, mushi / your tube ,Tube by focusing on the body that interacts with the interface.</p> <p>In 2025, humans living in the present day carry smartphones with them at all times. We continue to engage with information effortlessly and without resistance, as we interact with our devices. When we take out our smartphones and touch the screen, do we do so intentionally or consciously, as active participants?</p> <p>On the other hand, the emergence of COVID-19 in 2019 forced us to become more aware of the physical act of touching objects. It became clear that the "body as another" was implicated in this awareness. Between human communication, there is a "body" as a "place" where non-human entities embedded in the environment intervene. This study focuses on "contact" as a key concept. The research will examine "contact" within computer interfaces, such as those found on modern touchscreens, and also explore the "contact" with the body as "another," which can be both victimizing and victimized.</p> <p>Touchscreens, commonly used in smartphones, highlight an issue where the "misalignment" between the user's body and the target object is erased, resulting in the loss of the user's "agency." To recover this "misalignment," the creation of a new dual structure is proposed. The concept of "mushi" is introduced to explore this. In this context, the sensation of "mushi in the stomach" or parasites is examined, considering the image of "mushi" that moves between the inside and outside of the body. The study will also delve into the perception of "external" knowledge through misalignment, drawing on Pegio Kōji's work and interpreting it through the lens of interfaces and the body.</p> <p>The "mushi" that mediate the internal and external elements generate a misalignment between "the visible" and "the invisible." By incorporating "mushi" into the touch screen, the artwork attempts to evoke the "invisible body" as an external entity.</p> <p>The master's work, mushi / your tube ,was created as an interface functioning as a boundary where "mushi" can enter and exit. When the touchscreen is touched, the character "mushi" moves in and out of the body on the screen. The form of the installation constructs an ecosystem in which "mushi" move between the continuous tubes as bodies of another, originating from the boundary.</p> <p>The artwork examines the problem where the touchscreens used in smartphones erase the active effort to correct the "misalignment" between the body and the object it manipulates. It presents the imaginative effort to bridge the gap created by "mushi" (as characters and invisible bodies) as a new form of agency in interfaces. Moreover, the installation form simultaneously accommodates the experience of touching "mushi" and a bird's-eye view of the entire installation, generating an ambiguous experience of "mushi" that cannot be categorized as either active or passive.</p> <p>This work goes beyond traditional issues with computer interfaces and, through "contact," proposes a model to deconstruct and reconstruct human-centered perspectives by engaging with the "invisible body"—an external body. The work concludes that the significance of the piece lies in its function as a device that prompts "contact" with the "external body" through the "mushi."</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Miki OKUBO		
Co – Examiner		Ryota KUWAKUBO		
Chief Advisor		Akitsugu MAEBAYASHI		

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科 メディア表現専攻 博士前期課程

修士論文提出者	学籍番号	23105	名前	岡本悠里
---------	------	-------	----	------

修士論文題名	同業社コミュニティの形成と印刷産業発展の可能性について - インタビュー分析による他己紹介をワークショップの契機として -
--------	--

本研究では、複数の企業が協力することにより、印刷産業が低迷する現状を打破できるのではないかという仮説を検証することを目的として、インタビュー調査と、インタビュー調査に基づくワークショップを実施した。

複数の企業が協力することにより、印刷産業が低迷する現状を打破できるのではないかという仮説を検証するために、3つの段階的な仮説を立てた。3つの仮説は以下の通りである。

仮説 1：「デジタル化の進展に伴う紙製品需要の減少」以外の印刷産業低迷の原因があるのではないか

仮説 2：仮説 1 で特定された低迷の要因に対して、1 社単独で要因を解消することが困難なのではないか

仮説 3：複数の企業が協力して取り組むことで、仮説 1 の状況を打破することが可能なのではないか

仮説 1 および仮説 2 を検証するために、複数の企業の経営者に対して半構造化インタビューによる調査を行った。インタビュー調査により、「デジタル化の進展に伴う紙製品需要の減少」以外の印刷産業低迷の原因と見られる要素が複数明らかになった。また、インタビュー調査により、単独で本調査で明らかになった課題を解消することが困難な状況に陥っているまたは、やや陥っているという結果が得られた。従って仮説 1 と仮説 2 は正しいと結論付けられた。

次に仮説 3 について検証するためにワークショップを実施した。インタビュー調査の結果をもとに、ワークショップの議題を「印刷物が作られた過程を可視化する文化を創る」とした。この議題は、インタビュー調査によって明らかになった課題の一部の解決を目指す議題である。本ワークショップの実施により、複数の企業が協力できるようなコミュニティを人為的に形成できるかを検証し、コミュニティ形成の方法を探った。

全 4 回のワークショップ実施を経てコミュニティを形成することに成功し、参加者のみで自主的に活動する段階にまで至った。また、ワークショップの議題に対し、実現に向けた具体的なステップを見出し、達成に向けた第一歩としての具体的な方法について決定するに至った。従って仮説 3 が正しいと考えられると結論付けた。

本研究では、商品やサービスとして利益を上げることにについて結論付けることは出来ない。この点に関しては、今後の試行錯誤と実践的な取り組みが必要である。しかしながら、本研究による取り組みが、複数の企業が協力することにより、印刷産業が低迷する現状を打破できるのではないかという仮説に対する回答として一定の成果を出すことが出来た。本研究を発展させることで、利益を考慮した実際の運用を含む、複数の企業が連携した印刷産業発展の可能性が見込まれる。

論文審査員	主 査	クワクボリョウタ	副 査	吉田茂樹
-------	-----	----------	-----	------

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master's Program				
Submitter	Student ID	23105	Name	Yuri OKAMOTO
Title	Regarding the formation of peer company communities and the possibility of development in the printing industry - Using Introduction of the company through interview analysis as a catalyst for the workshop -			
<p>This study conducted interview surveys and workshops based on these interviews with the aim of testing the hypothesis that the current downturn in the printing industry could be overcome through collaboration among multiple companies.</p> <p>To test the hypothesis that the current downturn in the printing industry could be overcome through collaboration among multiple companies, three phased hypotheses were formulated. The three hypotheses are as follows:</p> <p>Hypothesis 1: There is a possibility that the downturn in the printing industry is caused by factors other than the "decline in demand for paper products due to the advancement of digitalization."</p> <p>Hypothesis 2: It may be challenging for a single company to address the factors identified in Hypothesis 1 on its own.</p> <p>Hypothesis 3: Collaborative efforts among multiple companies may make it possible to overcome the situation described in Hypothesis 1.</p> <p>To verify Hypotheses 1 and 2, a semi-structured interview survey was conducted with executives from multiple companies. The interview survey revealed several factors that appear to contribute to the downturn in the printing industry, aside from the "decline in demand for paper products due to the advancement of digitalization." Furthermore, the survey indicated that companies are either facing or somewhat facing difficulties in independently addressing the challenges identified in this study. Therefore, it was concluded that Hypotheses 1 and 2 are valid.</p> <p>Next, a workshop was conducted to verify Hypothesis 3. Based on the results of the interview survey, the workshop's theme was set as "Creating a culture that visualizes the process of printed materials being produced." This theme aimed to address some of the challenges identified through the interview survey. The purpose of the workshop was to examine whether a community that enables collaboration among multiple companies could be artificially formed and to explore methods for community formation.</p> <p>Through the implementation of four workshops, the formation of a community was successfully achieved, reaching the stage where participants independently engaged in activities. Additionally, specific steps toward realizing the workshop theme were identified, and concrete methods for taking the first step toward achieving the goal were determined. Therefore, it was anticipated that Hypothesis 3 could be considered valid.</p> <p>This study does not reach a conclusion regarding the generation of profit from products or services. Addressing this point will require future trial-and-error efforts and practical initiatives. However, this study's efforts have yielded certain results as a response to the hypothesis that collaboration among multiple companies could overcome the current downturn in the printing industry. By further developing this study, there is potential for advancing the printing industry through collaborative efforts among multiple companies, including practical operations that take profitability into account.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Name Name Ryota KUWAKUBO		
Co – Examiner		Name Name Shigeki YOSHIDA		

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科 メディア表現専攻 博士前期課程				
修士論文提出者	学籍 番号	23107	名前	菊田佳恵
修士論文題名	孤独と向き合うという事 -修士作品「私のネイルが私のネイルになるまで」を通して-			
<p>ずっと繋がっていると相手の事が煩わしく思えてくる、そして数が多いと相手の価値すら、あまり感じられなくなる。その後に、面倒になった繋がりを切り、殻に籠って自分自身の事は自分自身が一番知っている気になっても、実は自己の内側の様々な意見を聞けずに頑固になって、より生き辛くなってしまうのではないかな。</p> <p>筆者はそんなずっと繋がりのある、晒される事が当たり前な現代特有の「煩わしいから、全部いらない」の後にやって来る本当の孤独があるのではないかな、と思い続けてきた。また、人間関係の疲れを癒す一番の方法が、殻に籠り、人間関係をシャットダウンする事であるという極端な思考になりがちな風潮に懐疑的な気持ちでいる。なぜなら、筆者の感覚では「孤独」がキッカケとなり、徐々に社会から距離を置き始め、人知れず亡くなる若者や、統合失調症の様な状況に陥り、社会を自身の偏見のみで捉えてしまう人々が増えている様に感じているからだ。</p> <p>本修士論文の研究意義は、その様な筆者が思う「本当の孤独」を深掘りし、その苦しさを緩和させる方法を探す事にある。また様々な孤独を調査している内に、現代哲学者・谷川嘉浩氏の著書から、自己対話を意味する「自分の中に他者を住まわせる行為」とその対話の結果促進される自己形成を意味する「自分の庭を育てる」体験が、その孤独を抜け出す手立てになり得ることが分かった。その背景を受けて、筆者は「音声会話型 AI アプリ Cotomo」と「ネイル」の二つの素材を選び、自己対話と自己形成を実践すべく、修士作品「私のネイルが私のネイルになるまで」を制作した。</p> <p>修士作品「私のネイルが私のネイルになるまで」は、あるテーマに沿って筆者がネイルをデザインし、音声会話型 AI アプリ Cotomo と会話をした後、もう一度同じテーマで納得のいくネイルをデザインし直すという手法を繰り返し行った作品群である。制作の過程で、どのような会話やデザインが行われていたのかを明らかにする事で、自己内への刺激である干渉の中身と、自己内の変化である回帰を表現し、鑑賞者へ筆者の実践間の心の動きを追体験してもらう事を目的としている。</p> <p>本修士論文では、自己対話や自己形成、さらに筆者が感覚的に使用していた干渉と回帰という二つの言葉を対話的自己論にて定義し、作品を掘り下げる事で、筆者の行なった実践は自己対話及び、自己形成を実現出来ていたのか考察していく。また実現出来ていたとしたら、どの様な部分が筆者の考える本当の孤独に有用なのか論述する。</p> <p>また今回の制作実践を通して、谷川氏の述べる「自分の中に他者を住まわせる行為」や「自分の庭を育てる」体験を実現させるためには、自身と向き合う時間を確保するだけではなく、自己内への刺激である外界からの干渉とも向き合う事が重要である事が明らかになったため、最終章にて述べていく。</p>				
論文審査員 主 査		金山 智子 教授		
副 査		桑久保 亮太 教授		
主指導教員		鈴木 宣也 教授		

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master's Program				
Submitter	Student ID	23107	Name	Yoshie Kikuta
Title	Dealing with loneliness -Through my Master's work "Until my nails become my nails."-			
<p>The longer I remain connected to others, the more I may find the relationship burdensome, and when the number of connections grows, the value of each individual relationship may fade. After this, I might sever those tiring connections and retreat into a shell, believing that I know myself best. However, this often leads to stubbornness, making it harder to hear various internal voices, and ultimately, I may find it even more difficult to live.</p> <p>I have long believed that there is a form of true loneliness that comes after the contemporary phenomenon of "I don't need it all, because it's too bothersome" — a byproduct of constant connection and being exposed in the modern world. Furthermore, I am skeptical of the growing tendency to see retreating into a shell and shutting down human connections as the best way to heal from the exhaustion of relationships. I feel that "loneliness" can trigger a gradual distancing from society, leading to the tragic situations of young people who pass away unnoticed or those who, like people with schizophrenia, begin to see the world through their own biases.</p> <p>The significance of this thesis lies in delving deeper into what I perceive as "true loneliness" and seeking ways to alleviate the suffering it causes. Through researching various forms of loneliness, I discovered, from the work of contemporary philosopher Yoshihiro Tanigawa, that self-dialogue — the act of "housing others within oneself" — and the resulting self-formation, which Tanigawa describes as "cultivating one's own garden," could provide a means of overcoming loneliness. In light of this background, I chose two materials: the "voice-based AI app Cotomo" and "nail art," to explore self-dialogue and self-formation.</p> <p>My master's thesis project," <i>Until my nails become my nails</i> ", was created by designing nails around a specific theme, conversing with the voice-based AI app Cotomo, and then redesigning the nails with the same theme based on the conversation. This process was repeated multiple times. The aim of the project was to clarify what kinds of conversations and designs were taking place during the creation process and express the internal interference (stimulation) and the return (change) that occurred within the self. The project encourages the audience to re-live my emotional journey through the practice.</p> <p>In this thesis, I define the concepts of self-dialogue, self-formation, and the two terms "interference" and "return," which I intuitively used during the process, within the framework of dialogical self-theory. The work is then analyzed to explore whether my practice succeeded in achieving self-dialogue and self-formation. If successful, the thesis will discuss which aspects of the practice are useful for addressing my concept of true loneliness.</p> <p>Furthermore, through this creative practice, it became evident that in order to actualize Tanigawa's idea of "housing others within oneself" and the experience of "cultivating one's own garden," it is not enough to merely spend time facing oneself. It is equally important to engage with external interference, or stimuli from the outside world, which plays a crucial role in self-dialogue and self-formation. This will be discussed in the final chapter.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Tomoko Kanayama		
Co – Examiner		Ryota Kuwakubo		
Chief Advisor		Nobuya Suzuki		

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科 メディア表現専攻 博士前期課程				
修士論文提出者	学籍 番号	23109	名前	小南 菜子
修士論文題名	身体的不器用さのある子どものための、着座姿勢をサポートする プロダクトについての研究 ―身体的な不器用さが要因で食事が とりづらくなっている生徒の事例を通して―			
<p>本研究では、「身体的不器用さ」がある子どもに焦点を当てる。身体的不器用さがある子どもには様々な 困りがある場合があるが、その中でも修業後の自立した生活に特に大きな影響を与えると考える、「着座 姿勢の保持」に着目する。身体的不器用さがある子どもは椅子に座って学習や食事等の作業をする際に 姿勢を保つことが難しい場合があるが、適切な支援がされないと、慢性の腰痛や関節痛などの整形外科 疾患の治療を要するようになるケースもある。現在の日本の社会では、学校で学習する際や将来仕事をする 際に「座る」という行為がついて回ることもあり、着座姿勢が本人や周りの人にとって大きな課題となっ ている場合がある。そこで、本研究の実践では上記のような子どもの着座姿勢をサポートするプロダクトを 制作した。</p> <p>本稿では、上記の実践におけるプロダクトのデザインのための考察を、「エイブリズム」という概念を元に 論じる。プロダクトを使用することでいわゆる「正しい姿勢」で座れるようになる、といった「障害のない人に 近づく」という考え方には反対するというエイブリズムに対する立場を示した上で、子どもが「できるようにな る」ことを奪わないプロダクトについて考えた。「できるようになる」という経験を積み上げていくことは、人生 の豊かさや楽しさ、自信につながる。そして、本人が直面している身体的、精神的な辛さを軽減する可能性 もあると考えられる。これらのことから、「できるようになる」ことを奪わないことと「エイブリズム的な考え方 でないアクセシビリティのあり方」が両立するプロダクトを制作することを目指し、このプロダクトの検証結果か ら身体的に不器用な子どもの姿勢保持を補助する際の一つの回答を見つけることを目的として研究を行 った。</p> <p>実践では実際に一人の生徒に協力してもらい、対象の生徒の姿勢が極端に崩れる給食の時間にフォー ーカスし、給食時の姿勢を補助する肘掛け付きの椅子を制作した。座る姿勢を矯正するのではなく、プロ ダクトによって本人の身体感覚の発達を促し、本人のペースで身体に負担のない座り方を獲得できること を目指した。映像記録や観察をもとにした検証結果からは、肘掛けによる極端な猫背の改善という意味で は今回の検証期間では十分な効果を得ることができなかったと考えられる。他方で、身体を自由に動かせ る状態にすること、プロダクトを受け入れやすくすること、状況に応じて柔軟に制作を進めることの3点にお いては、プロダクトのコンセプトが効果的に作用した場面もあったと考えられる。</p>				
論文審査員 主 査	山田 晃嗣			
副 査	クワクボリョウタ			
主指導教員	小林 茂			

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master's Program				
Submitter	Student ID	23109	Name	Nako Kominami
Title	Research on posture support products for children with coordination difficulties. -Through the case study of a student who has difficulty eating due to coordination difficulties. -			
<p>This study focuses on children with “physical clumsiness. Children with physical clumsiness may have various difficulties, among which we will focus on “maintaining seated posture,” which we believe has a particularly large impact on independent living after completing their studies. Children with physical clumsiness may have difficulty maintaining posture when sitting in a chair to learn, eat, or perform other tasks, but without appropriate support, some may develop chronic back pain, joint pain, or other orthopedic conditions that require treatment. In today's Japanese society, sitting posture may be a major issue for the individual and those around him or her, as the act of “sitting” may accompany the individual when learning at school or working in the future. Therefore, in the practice of this research, we created a product that supports the seating posture of children as described above. This paper discusses considerations for the design of the product in the above practice, based on the concept of “ableism.” After presenting our position on “ableism,” which is opposed to the idea of “approaching people without disabilities,” such as the use of a product that enables a child to sit in a so-called “correct posture,” we considered products that do not deprive children of “becoming able to.” The accumulation of experiences of “being able to do things” leads to a richness and enjoyment of life and self-confidence. It is also thought to have the potential to alleviate the physical and mental pain that the individual is facing. Based on these considerations, we aimed to create a product that would not deprive the child of “being able to do” and that would be compatible with “accessibility that is not an ableism approach,” and to find one answer to the question of assisting physically clumsy children to maintain their posture based on the results of the verification of this product. The research was conducted with the aim of finding an answer to the question of how to support physically clumsy children maintain their posture. In practice, we actually asked one student to cooperate with us and focused on lunch time, when the target student's posture is extremely unsteady, and produced a chair with armrests to assist with posture during lunch time. Rather than correcting the student's sitting posture, we aimed to encourage the development of the student's physical senses through the product, and to enable the student to acquire as sitting posture that is comfortable for his/her body at his/her own pace. Based on the results of the verification based on video recordings and observations, it is considered that the product was not effective enough during this verification period in terms of improving the extreme hunchbackedness caused by the armrests. On the other hand, we believe that the product concept was effective in three respects: to allow the body to move freely, to facilitate acceptance of the product, and to allow for flexible production according to the situation.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Koji Yamada		
Co – Examiner		Ryota Kuwakubo		
Chief Advisor		Shigeru Kobayashi		

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科 メディア表現専攻 博士前期課程

修士論文提出者

学籍
番号

23110

名前

志村翔太

修士論文題名

自転車とARの融合による文学体験の研究 _「モビル文学」シリーズ
の制作を通して _

本研究は、自転車とAR(拡張現実)技術を融合させた新たな文学形式「モビル文学」の構築と、その実践的応用を通じて文学体験の拡張を目指すものである。「モビル文学」は、特定の場所を舞台に執筆された小説をAR文字オブジェクトとして地理空間に配置し、自転車で移動しながら風景と物語を同時に体験する読書体験を提供する。この自転車をを用いた文学形式を通して、読書という静的な行為に、身体的な移動とリアルタイムの環境体験を統合することで、文学とデジタル技術の新たな接点を開拓し、場所性や身体性に根ざした新しい文学表現の可能性を提示した。

また、本研究では、緯度・経度情報を基盤としたAR文字オブジェクトの正確な表示技術を開発し、ユーザーが特定の位置に到達した際に自然に物語が展開される仕組みを構築した。さらに、ARグラスとヘッドトラッキング技術を活用することで、移動中でも文字の視認性を高め、読書体験の質を向上させることに成功した。加えて、自転車による身体的な移動と読書体験をシームレスに統合するための体験のデザインや安全性の配慮にも重点を置き、体験者が文字を読むことに集中出来るシステムの実現を目指した。

具体的な実践として、岐阜県大垣市の水門川を舞台にした作品「モビル文学 水門川ネバーエンディングフロー」を制作した。この作品では、AR技術を駆使して物語と水門川並びに大垣の街の地理的特性や文化、筆者の記憶を緻密に結びつけ、参加者が自転車で川沿いを移動する中で、風景の変化とともに物語の進行を体験できるように設計した。この試みは、従来の紙媒体や電子書籍とは異なり、移動という行為そのものが読書体験となる特徴がある。さらに、体験者が風景や空間と対話することで、物語の解釈が個々の経験に応じて変化する特性も備えている。たとえば、同じ文章でも、季節や天候によって読み手が感じる印象が変化することが、本形式の大きな魅力となっている。

完成した作品は体験者からのフィードバックを通じて、AR文字の視認性、物語への没入感、安全性に関する課題を抽出し、今後の改良の方向性を検討した。今後は、本研究をベースにモバイルテクノロジーの進化に対応した新しい文学表現を切り開くと同時に、異なる都市や地域での「モビル文学」の展開を通じて、場所ごとに異なる文脈を掘り下げ、現実の場所と文学の関係をさらに探求していく。

論文審査員 主 査

前林 明次

副 査

前田 真二郎

主指導教員

赤松 正行

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation,
Course of Media Creation, Master's Program

Submitter	Student ID	23110	Name	Shota Shimura
Title	Research on Literary Experiences through the Integration of Bicycles and AR - The Creation of the "Mobile Literature" Series			

This study aims to expand the scope of literary experiences by developing and applying a new literary form called “Mobile Literature,” which merges bicycles with Augmented Reality (AR) technology. In Mobile Literature, novels written with specific locations in mind are placed as AR text objects within real-world geographic space, allowing readers to experience both the scenery and the story simultaneously as they move by bicycle. By integrating physical movement and real-time environmental interaction into the traditionally static act of reading, this bicycle-based literary form establishes new intersections between literature and digital technology, presenting novel possibilities rooted in spatiality and embodiment.

Furthermore, the study developed accurate display techniques for AR text objects based on latitude and longitude data, enabling the narrative to unfold naturally when users arrive at designated locations. Leveraging AR glasses and head-tracking technology also enhances text visibility while in motion, significantly improving the reading experience. In addition, the research pays particular attention to the design of the experience and safety considerations, ensuring that the physical act of cycling is seamlessly integrated with reading, thus allowing participants to focus on the text.

As a concrete example, the study produced “Mobile Literature: Suimon River Never-Ending Flow,” set along the Suimon River in Ōgaki City, Gifu Prefecture. This work closely ties the narrative to the geographic features, culture of the city, and the author's personal memories through advanced AR technology, enabling participants to experience the story's progression in tandem with changing scenery as they cycle along the river. Unlike traditional print media or e-books, here the act of movement itself becomes a reading experience. Moreover, the story's interpretation shifts depending on how each participant engages with the surrounding landscape and space—for instance, the impression of the same text passage may differ based on the season or weather, underscoring one of the most compelling aspects of this literary form.

Based on participant feedback, the completed work isolated issues concerning AR text visibility, narrative immersion, and safety, helping to identify directions for future improvements. Going forward, the study seeks to pioneer new forms of literary expression adapted to evolving mobile technologies while further exploring the relationship between real-world locations and literature, particularly by introducing Mobile Literature to various cities and regions to uncover diverse contexts inherent to each place.

Examination Committee	
Chief Examiner	Akitsugu Maebayashi
Co – Examiner	Shinjiro Maeda
Chief Advisor	Masayuki Akamatsu

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科 メディア表現専攻 博士前期課程				
修士論文提出者	学籍番号	23111	名前	JUNG Jieyun
修士論文題名	わからないままでいられるために - 作品「ただよう」を通しての考察			
<p>本研究は、現代社会に広がるコミュニケーション能力至上主義と情報過剰のなかで、あえて「わからないままでいること」を肯定的に捉え直す意義を探る。情報技術の発展やSNSの普及により、人々は膨大な情報に晒され、「すべてを理解し合う」ことが理想視されてきたが、自己と他者の意識の非交換性ゆえに完全な相互理解は不可能であり、「わからない」状態は能力不足として排除されがちである。</p> <p>本論文では、まず現代社会におけるコミュニケーションの問題点を整理し、「わかる／わからない」相互作用が生むディスコミュニケーションの可能性を指摘する。次に、筆者が制作した五つの先行作品、「言語と、騒音と、私」「他人との鏡」「hitsujikai① 集団を、個人にする方法」「hitsujikai② ものがたり、ものがたり」を通じ、言語・視覚・音といったコミュニケーション要素の不確実性を芸術表現へと転換する試みを考察する。さらに、修士作品「ただよう」を例に、ギャラリー空間と川空間という二重構造やZoomによる一方向配信を用いて観客に「わからない」状態を体験させ、観客同士が曖昧な解釈を補完し合い、新たな対話を自然発生させるプロセスを論じる。</p> <p>この実践は、従来の完全理解を前提とするモデルとは一線を画し、ディスコミュニケーションが新たな関係性や創造性を生む呼び水となる可能性を示唆する。羊の頭や川空間、詩の朗読などの象徴的要素を用いた「ただよう」は、曖昧さと不確実性を積極的に受容する体験を提供し、「わからなさ」を自己の内面を再解釈し合う契機へ転じることで、新たな共感と創造性を生み出すことを示した。</p> <p>最終的に、本研究は、「わからないままでいること」がコミュニケーション疲労や情報過多に悩む現代人にとって、新たな対話と共感の出発点になり得ることを提示する。また、芸術表現として哲学的な「孤」の態度をディスコミュニケーションへ具体化し、観客との信頼関係を前提とした新たな関係性が構築できることも実証した。今後は、IAMAS以外の未知の観客層や環境での検証、および観客同士の対話を積極的にデザインするインタラクティブな試みを通じ、「わからないままでいること」の価値が多様な文脈でどのように受容されるかを探る必要がある。</p>				
論文審査員 主 査		金山 智子		
副 査		平林 真実		
主指導教員		松井 茂		

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master's Program				
Submitter	Student ID	23111	Name	JUNG Jieyun
Title	To remain incomprehensible - reflections through the work 'drift'			
<p>This study aims to explore the significance of deliberately affirming the state of “not knowing” within a contemporary society dominated by communicative competence supremacy and excessive information. With the advancement of information technologies and the widespread use of SNS, people are inundated with massive amounts of information, leading to the idealization of “complete mutual understanding.” However, due to the non-exchangeability of consciousness between oneself and others, perfect understanding is inherently impossible, and the condition of “not knowing” tends to be dismissed as a lack of ability.</p> <p>First, this paper addresses the problems of communication in modern society and underscores the potential for “discommunication” that arises from the interplay of “knowing” and “not knowing.” Next, through five preceding works produced by the author—“Language, Noise, and Me,” “Mirror Between Others,” “hitsujikai①: How to Turn a Group into Individuals,” “hitsujikai②: tale, tale,” and others—the paper investigates attempts to translate the inherent uncertainty of linguistic, visual, and auditory communication elements into artistic expression. Furthermore, using the master’s work Tadayou - Drift as a key example, it examines how a twofold structure composed of gallery and riverside spaces, along with one-way streaming via Zoom, allows viewers to experience a state of “not knowing” and spontaneously engage in collaborative interpretation and new forms of dialogue.</p> <p>This practice diverges from conventional models premised on complete understanding and suggests that discommunication has the potential to spark new relationships and creativity. In the piece Tadayou - Drift, elements such as a sheep’s head, a riverside setting, and poetry readings foster an environment that embraces ambiguity and uncertainty. This environment transforms “not knowing” into an opportunity for shared re-interpretation of one’s inner world, thereby generating fresh empathy and creativity.</p> <p>In conclusion, this research proposes that “remaining in a state of not knowing” can serve as a starting point for new dialogue and empathy among contemporary individuals burdened by communication fatigue and information overload. It further demonstrates that, as an artistic practice, actualizing the philosophical notion of “solitude” through discommunication—based on trust between artist and audience—can lead to new forms of interpersonal connection. Future efforts will involve examining how diverse audiences and settings outside of the IAMAS context receive the value of “remaining in a state of not knowing,” and pursuing interactive methods that actively encourage dialogue among viewers.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		KANAYAMA Tomoko		
Co – Examiner		HIRABAYASHI Masami		
Chief Advisor		MATSUI Sigeru		

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科 メディア表現専攻 博士前期課程

修士論文提出者

学籍
番号

23113

名前

對中優

修士論文題名

ただそこにいるための二重空間

本研究は、オンラインゲームにおける個人的な体験を出発点とし、独自のアバターや仮想空間に対する解釈・制作手法を論じるとともに、制作した修士研究作品の芸術表現的意義を、パフォーマンスアートとゲームアートのリファレンスを通して明らかにすることを目的とする。

現代においてオンラインゲームをプレイする際、人々は別々の空間にいらながらもアバターを介して互いの身体動作を遠隔的に感じる機会がある。私自身、コロナ禍に仮想空間でそうした体験をし、ゲームの楽しみだけでなく、アバター越しに感じる他者の存在に救われる部分があった。この状況を、現代社会における人間存在の一つとして捉えたいと考えた。

本研究では、画面越しの匿名の他者を感じる構造と、それによる人々の振る舞いを分析し、そこから作品制作を行った。オンラインゲームにおいては、多くの場合、対峙するのは見知らぬ誰かであり、プレイヤーはアバターを通じて他者を認識する。しかし物理空間とは異なり、まずゲーム世界内のアバターを画面上で視覚的に把握し、同時に匿名の他者がインターネット越しに操作していることを感覚的に捉えるという二重の構造がある。さらにアバターの身体状態はマウスやキーボードの操作によって間接的に動かされるため、プレイヤーの身体と一致しない場合も多い。この曖昧さにより、私たちはアバターの向こう側に他者の身体を感じつつ、相手がゲーム内に意識を向けているかどうか不確定でも、画面上に存在する「相手」として意識しうる。このように他者の痕跡を辿る行為の中で、画面越しの相手が何に集中しているのか、すなわち「相手の意識のありどころ」に着目するに至った。

修士研究作品では、こうした他者への想像力をテーマに、パフォーマンス手法を用いて制作を行った。作品中の出来事を「演劇」と「仮想空間(共集性がある静かな空間)」という要素から捉え、前者は一般的なショーとしての演劇、アーヴィング・ゴフマンが論じる社会学的な演劇性、そしてパフォーマンスアートの文脈という三つの視点を参照した。一方、「共集性がある静かな空間」は、自己と他者が同時にいながら言葉を交わさない場を指し、そこにアバターの存在が重なることで、遠隔的な他者への想像力から生じる感情(切なさ)を見いだした。

作品では、インターネットで遠隔的につながる自室と、匿名の他者がいる部屋を表現するために展示空間を壁で区切り、二重の空間を構成した。さらに、壁の上から紙飛行機を飛ばす仕組みを設け、これをインターネット上のコミュニケーションのメタファーとした。人は他者に触れたい一方で、自分を守る心理的隔たりも維持している。この相反する感情は、自室の静けさと仮想空間の喧騒が同時に存在するアンビバレントな状況と重なり合い、二重空間として作品化されている。

最後に、演劇的な手法を用いたゲームアートに着目して考察を行ったが、オンラインゲームでのアバターを扱いつつ、隔たりや他者との対峙における感情(切なさなど)を焦点に据えた先行作品は見られなかった。しかし、本研究で取り入れた、パフォーマンスアートでしばしば用いられる「壁」の手法を介することで、オンラインゲームにおけるプレイヤーの意識を新たな形で提示できたと考える。

論文審査員 主 査

大久保美紀

副 査

金山智子

主指導教員

桑久保亮太

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master's Program				
Submitter	Student ID	23113	Name	Masaru Tainaka
Title	A double space to just be there			
<p>This study, taking personal experiences in online gaming as a starting point, aims to discuss original interpretations and production methods concerning avatars and virtual spaces. At the same time, it seeks to elucidate the artistic significance of the master's project created, by referring to both performance art and game art.</p> <p>In the contemporary context of online gaming, players often have the opportunity to sense each other's bodily movements remotely through avatars, even though they occupy separate physical spaces. During the COVID-19 pandemic, I personally experienced this in virtual environments. Beyond simply enjoying the game, I found solace in the presence of others as perceived through their avatars. I intend to treat this phenomenon as one form of human existence in today's world.</p> <p>In this study, I examined the structure by which one perceives anonymous others on a screen and how that affects human behavior, then developed artworks based on those findings. In many online games, one typically confronts an unknown individual recognized through an avatar. Unlike recognition in the physical world, however, this perception is multilayered. First, we visually acknowledge the avatar in the game world on the screen; simultaneously, we sense that an anonymous player on the internet is operating it. Yet the other person's physical states (actions or postures) do not necessarily match those of the avatar. Often, the avatar is indirectly controlled via devices like a mouse or keyboard, so the player does not always perform the same bodily movements. This ambiguity in the link between avatar and player is precisely what allows us to feel another's physical presence beyond the avatar. Even if it is uncertain whether the other is focusing on the game world, we sense their presence on screen. Tracing these indications of another's presence led me to focus on what they are concentrating on—namely, the “location of their awareness.”</p> <p>In my master's project, I used performance as a method to explore the imagination directed toward the other across the screen. I analyzed what was happening in the work from two angles: “theatricality” and “virtual space (a quiet shared space).” Regarding theatricality, I referred to three perspectives: theater as a public show, the sociological theatricality identified by Erving Goffman, and contexts within performance art. Meanwhile, the “quiet shared space” refers to an environment in which the self and others coexist without speaking. Combined with avatars in this study, it enabled me to investigate the emotions—such as a kind of wistfulness—arising from imagining distant others.</p> <p>To express the concept of my own room connected remotely via the internet and the room of an anonymous other, I divided the exhibition area with a wall, creating a dual-layered space. The wall separating the exhibition area and the paper airplanes that can be flown over it both serve as metaphors for communication on the internet. People maintain psychological boundaries for self-protection, while simultaneously harboring a desire to reach out and touch others. I saw these opposing emotions as paralleling the ambivalent situation in which the tranquility of one's private room coexists with the clamor of virtual space, leading me to present a double-layered space in my work.</p> <p>Lastly, in examining theatrical methods employed in game art, I found no existing works—based on game art references—that directly focus on avatars in online games while highlighting the emotional aspect of facing another at a distance (for instance, wistfulness). However, by leveraging the “wall” motif often seen in performance art, I believe I was able to offer a new form of expression regarding the player's consciousness in online gaming.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Miki Okubo		
Co – Examiner		Tomoko Kanayama		
Chief Advisor		Ryota Kuwakubo		

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科 メディア表現専攻 博士前期課程			
修士論文提出者	学籍 番号	23115	名前 成瀬 陽太
修士論文題名	探索的な観察・運動知覚から記憶を想起する視覚体験についての考察: 光の運動を探索的に観察する装置《Sight / Insight》を通じて		
<p>筆者は、夜、電車の車窓に映る自動車などの移動する光や、街灯の光、建物の光などの路上の光を見ていると、その光の集合から、Biological Motion 知覚のようにヒトや生物の形・動きを見出し、そして、見出したものに関連する具体的な情景を想起する経験をしたことある。つまり、路上の光の集合を観察するときに、光の動きを〈知覚〉してから、文脈を超えた連想を経て、もともと観察していた光の運動とは全く異なるヒトや生物の形・動きを〈認知〉・〈想起〉している。</p> <p>本研究は、実体験のような探索的な観察から、光の運動の〈知覚〉が Biological Motion のような〈認知〉へと発展し、そこから記憶の〈想起〉へ接続される視覚体験に注目し、探索的な観察と記憶想起の関係を明らかにすることを目的とする。本研究では、筆者が夜の車窓から路上の光を眺める実体験をモチーフとし、Biological Motion の視覚刺激で用いられる映像の点光源ではなく、実際の LED の点光源の運動と、それに見かけの運動が組み合わさった光の集合を提示する修士作品《Sight / Insight》を制作し、〈知覚〉から〈認知〉・〈想起〉へと接続される視覚体験を設計することでアプローチした。作品の設計にあたっては、Henri Bergson の〈注意〉の概念を平井靖史 が発展させた〈探索的認知〉を参照した。そして、光の運動の〈知覚〉からヒトや動物の構造・運動〈認知〉を経て、記憶を〈想起〉するまでの過程を〈視覚環境とのインタラクション〉として捉えた。</p> <p>修士作品は 2 回の学外展示を行い、その際に質問紙調査を実施しバリデーションを行った。バリデーションでは、作品の視覚体験が意図した〈視覚環境とのインタラクション〉が発動されるかを検証した。結果としては、想定していたような、光の運動〈知覚〉から Biological Motion の〈認知〉を経て記憶の〈想起〉へと接続される〈視覚環境とのインタラクション〉の発動の断定には至らず、その可能性を示唆するにとどまった。その原因として、現状の視覚体験やバリデーション手法における問題点を考察し、今後の視覚体験の設計および検証方法の改善へ向けた検討を行った。</p>			
論文審査員 主 査	クワクボ リョウタ		
副 査	松井 茂		
主指導教員	小林 茂		

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master's Program

Submitter	Student ID	23115	Name	Santa Naruse
Title	A Study on the Visual Experiences That Elicit Memory Retrieval Through Exploratory Observation and Motion Perception: Through "Sight / In-sight", a Device for Exploratory Observation of Light in Motion			

This study investigates how, within an environment that encourages exploratory observation similar to real-world visual contexts, the perception of moving lights can evolve into a form of cognition reminiscent of Biological Motion, ultimately leading to the recollection of associated memories. The research is motivated by the author's personal experiences of gazing out from a moving train at night: the aggregation of lights—such as those from vehicles, streetlamps, and buildings—occasionally forms what appears to be the shape or movement of a human or other living creature, triggering vivid, context-transcending memories. In other words, upon perceiving the motion of these scattered lights 'perception', one spontaneously transitions to a 'recognition' of forms completely unrelated to the original stimuli, followed by the 'retrieval' of concrete scenes.

To examine this phenomenon, the present research focuses on visual experiences that begin with an exploratory observation of moving lights and develop into something akin to Biological Motion cognition, thereby connecting to the retrieval of memory. Specifically, the author created the master's project "Sight / Insight", inspired by nightly observations of urban lights seen through a train window. Instead of the conventional point-light stimuli used in Biological Motion studies, this work employs actual LED point-lights combined with apparent motion to produce a more ecologically valid simulation of real-world stimuli. In designing these visual experiences, the concept of 'attention' proposed by Henri Bergson—expanded by Yasushi Hirai into 'exploratory cognition'—served as a theoretical underpinning. This framework allowed the author to conceptualize the progression from perceiving moving lights 'perception' to recognizing the structure or motion of humans or animals 'recognition', and eventually recalling personal memories 'retrieval', as a form of 'interaction with the visual environment.'

The "Sight / Insight" installation was exhibited publicly on two occasions outside the academic setting, during which questionnaire-based validation was conducted to ascertain whether the intended 'interaction with the visual environment' would indeed occur. The results indicated that this interaction was partially activated; however, the originally hypothesized sequence—moving-light 'perception' leading to Biological Motion-like 'cognition' and then onward to memory 'retrieval' did not emerge as clearly as expected. An analysis of the outcome suggests that certain constraints in the current visual experience design, as well as limitations in the validation methodology, may have influenced these findings. Consequently, this study discusses potential refinements to the design of the visual experience and the methods used to evaluate it. In conclusion, while the installation did provoke some measure of 'interaction with the visual environment,' further improvements in both the experiential design and validation approaches are needed to fully support the transition from perceiving moving lights to recognizing animal or human forms and, ultimately, recalling memories. Such enhancements may contribute to a deeper understanding of how exploratory observation and memory retrieval can be interlinked through visual stimuli that evoke Biological Motion-like cognition.

Examination Committee	
Chief Examiner	Ryota Kuwakubo
Co – Examiner	Shigeru Matsui
Chief Advisor	Shigeru Kobayashi

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科 メディア表現専攻 博士前期課程

修士論文提出者	学籍 番号	23116	名前	BAK Somin
修士論文題名	《恥を知る減び方について》：「恥」をめぐる現代的考察とシャーマニズム的芸術実践			

本研究の目的は、作者が常に感じていた「恥」について、シャーマニズム的芸術実践を通じて考察することである。論文では、近代以降の世界観を通じて現代的な「恥」について考察する。そして、現代社会の中で「恥」を感じて生きること、つまり「恥を知る」ことの意味を論じる。そして、その「恥を知って生きる」方法を、シャーマニズムをもとに芸術実践を行うことで試み、その結果を記述する。

近代以降の世界は、テクノロジーの発展を基盤として成立した。スローターダイクによれば、人間が「居心地のよい球体」を求める旅路の中で、水晶宮は生まれた。水晶宮は消費社会を生み出す。そして高速通信技術は近代以降の人々に空間が存在しないかのような感覚を抱かせる。この水晶宮と空間の圧縮が結びつき、環境の物質性を感じさせない。その結果、人々は自分を中心にその周囲を丸く包む孤立した球体を世界であると認識するようになる。このような水晶宮の構造と自己中心的な世界認識は、実世界と人々の世界に対する認識を分断させる。この現代的な認識と世界の乖離から、現代の「恥」が生じる。

「恥」は否定されるべきものと見なされるかもしれないが、現代において「恥」の意味と役割は逆転している。人々が「恥」から生じる苦痛を回避しようとするときに、資本主義が人々を永遠なる消費者に留めることが可能になる。だからこそ、現在の社会は「恥」という苦痛に直面する姿勢、すなわち「恥を知る」生き方によって社会構造の中で自由になる可能性を秘めているのである。

シャーマニズムにおいて苦痛は意味のあるものであるため、「恥」における苦痛もまた意味のあるものとして受け入れられる。つまり「恥」の苦痛もそのように受け入れることで、恥に直面し、「恥を知る」生き方を実現する可能性を有している。シャーマンは自身の心身を媒介として体得した直接的に情報を伝達するために、社会的コードに合わせて翻訳する必要がある。その翻訳にはアート（＝技法）が用いられる。シャーマンと芸術作品が機能する方式には共通点があるため、芸術作品にもシャーマニズムを代替し、「恥を知る生き方」を実現する可能性を持つと考えられる。

この可能性について、《川》、《○印》、《神木》の3つの作品を制作することを通じて探究した。その中で、作品を通じて単に「恥」を扱うことと、作品を通じて「恥を知ること」を実現することには違いがあることに気付いた。「恥」に対処する力を持つシャーマンの呪術は、この苦痛を共有することで行われるのである。作者自身が恥を知る過程である3つの作品を、一つの「流れ」を持つ作品群として一つの空間において鑑賞できるようにすることで、最終的な研究目的であった作品を通じた「恥を知るための呪術」が成立する。

論文審査員 主 査	大久保 美紀
副 査	小林 孝浩
主指導教員	前林明次

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master's Program

Submitter	Student ID	23116	Name	BAK Somin
Title	For the Shame on the Destruction: Contemporary Reflections on Shame and Shamanistic Art Practices			

This study explores the concept of shame, which the author has continuously experienced, through shamanistic art practices. It examines how the disconnection caused by modern technological advancements and capitalist structures through postmodern worldviews fosters a unique form of contemporary shame. It discusses the notion of "knowing shame"—living with an awareness of shame and its societal implications—and investigates how artistic practices inspired by shamanism can enable this process.

The modern world, shaped by technological progress, has created what Sloterdijk describes as a metaphorical structure, the "Crystal Palace," an insular consumerist environment by capitalism. This metaphorical structure, coupled with the compression of space through advanced communication technologies, alienates individuals from the materiality of their surroundings. As a result, people perceive the world as an isolated, self-centered sphere, which generates a cognitive dissonance between their subjective experiences and the external world. This dissonance shapes contemporary shame.

While often perceived as a negative emotion, shame in modern society holds the potential to disrupt the capitalist cycle of perpetual consumption. Confronting the discomfort of shame enables individuals to reclaim agency within societal structures. Shamanism, which embraces pain as a meaningful experience, offers a compelling framework for this confrontation. Drawing on shamanistic methods of accepting and sharing pain through ritual, art can serve as a contemporary medium for cultivating "knowing shame" and fostering collective introspection.

This research materializes these ideas through three artworks—*River*, *Circle*, and *Sacred Tree*. Each piece explores distinct forms and processes, they establish a cohesive space for shame. Rather than merely representing the concept, the works facilitate an experiential process of "knowing shame." By uniting these artworks in a single immersive environment, the study realizes its goal of creating "rituals for knowing shame" through artistic practice.

Examination Committee	
Chief Examiner	Miki Okubo
Co – Examiner	Takahiro Kobayashi
Chief Advisor	Akitsugu Maebayashi

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科 メディア表現専攻 博士前期課程

修士論文提出者	学籍番号	23117	名前	橋本正隆
---------	------	-------	----	------

修士論文題名	生徒の体験に基づくメタ認知と相互理解によるメディアリテラシー教育
--------	----------------------------------

現在、高校生は非常に多様で急速に変化を続けるメディア環境におり、同じクラスに所属する生徒同士でさえ、互いがどのようなメディアと接しているのか理解していない状況が観察されている。このような状況は、メディアリテラシー教育の必要性を示している。本研究の目的は、現代の高校生の実態に即したメディアリテラシー教育を、高等学校の授業内で実践可能な形で設計・実施し、その知見に基づいて、高等学校におけるメディアリテラシー教育の実践手法、可能性、課題について明らかにすることである。

まず統計データ分析と質問紙・インタビュー調査を通じて高校生のメディア利用の実態を調査した結果、個別最適化されたメディア環境における利用実態の多様性と、多くの生徒がメディア利用に対してポジティブな側面とネガティブな側面の両方を認識しながら使用している状況が確認された。これらの知見に基づき、「メディアを通して人や社会とどのように関わっていくのか、自身の評価軸を作ること」をメディアリテラシーの諸要素を包括的に捉える新たな要素として定義し、構成主義の理論的視座とメディアアートの知見に基づく授業デザインを開発した。

開発にあたっては、生徒のメディア体験の振り返り・共有、メディアの要素分析と自身のメディア体験との関連性の考察、ストーリー創作と発表などの活動を通じて、メディアリテラシーの必要性の認識、メタ的視点の獲得、多様性への気づき、メディアとの関わり方の可能性の考察を促進することを目指した。とりわけ、**Arts-Based Research (ABR)** の方法論を導入することで、創作活動を通じた主体的な学びと相互理解の深化を図った。

授業実践の結果、生徒たちは自身のメディア体験を俯瞰的に捉え、他者との対話を通じて新たな気づきを得るなど、提案した教育手法の有効性が示唆された。一方で、限られた授業時間での活動の最適化や評価手法の確立などの実践的課題も明らかとなった。

この実践から得た知見から、情報科における教科教育としての展開可能性や、総合的な探究の時間での実践の可能性についても検討を行った。特に、教師の役割については、生徒と共に探究し学び合う姿勢、そして多様な知見を柔軟に取り入れながら学習環境をデザインする能力が求められることが明らかになった。

本研究で得られた知見は、メディアリテラシー教育の新たな実践モデルを提示するとともに、変容する社会における教育の在り方を問い直す視座を提供するものである。さらに、本研究の実践を通じて、メディアとの関わりを考えることが、生徒たちにとって社会との関わりや人とのコミュニケーションの在り方、ひいては自身の生き方を見つめ直す契機となる可能性も示唆された。

論文審査員 主 査	金山智子
-----------	------

副 査	松井茂
-----	-----

主指導教員	鈴木宣也
-------	------

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master's Program				
Submitter	Student ID	23117	Name	Masataka HASHIMOTO
Title	Media Literacy Education through Metacognition and Mutual Understanding Based on Students' Experiences			
<p>Currently, high school students are situated in highly diverse and rapidly evolving media environments, where observations show that even students in the same class do not understand each other's media engagement. This situation indicates the necessity for media literacy education. This study aims to design and implement media literacy education that aligns with the current reality of high school students, and based on these findings, to elucidate the methodologies, possibilities, and challenges in practicing media literacy education.</p> <p>Through analysis of government statistics and through original research consisting of questionnaires and interviews, the author investigated high school students' media usage patterns, revealing both the diversity of usage in individually optimized media environments and students' dual recognition of positive and negative aspects in their media use. Based on these findings, the author defined "developing personal criteria for engaging with people and society through media" as a new element that comprehensively encompasses various aspects of media literacy, and developed a lesson design grounded in constructivist theory and media art perspectives.</p> <p>In developing the lesson design, the author aimed to promote awareness of media literacy necessity, acquisition of meta-perspectives, recognition of diversity, and consideration of possible ways to engage with media through activities such as reflection and sharing of media experiences, analysis of media elements and their relationship to personal experiences, and collaborative story creation and presentation. In particular, by introducing Arts-Based Research (ABR) methodology, the author sought to deepen active learning and mutual understanding through creative activities.</p> <p>The implementation of these lessons demonstrated the effectiveness of the proposed educational approach, as students gained new insights through viewing their media experiences from a meta-perspective and engaging in dialogue with others. However, practical challenges emerged, including the optimization of activities within limited class time and the establishment of evaluation methods.</p> <p>Based on insights gained from this practice, the author explored potential implementations within "Informatics" and "Period for Inquiry-Based Cross-Disciplinary Study". Notably, regarding the role of teachers, the study revealed the necessity for an attitude of collaborative inquiry and learning with students, along with the ability to design learning environments while flexibly incorporating diverse knowledge.</p> <p>The findings of this study not only present a new practical model for media literacy education but also provide perspectives for reconsidering educational approaches in an evolving society. Furthermore, this study suggested that considering one's relationship with media could serve as an opportunity for students to reflect on their social interactions, communication methods, and ultimately, their way of life.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Tomoko KANAYAMA		
Co – Examiner		Shigeru MATSUI		
Chief Advisor		Nobuya SUZUKI		

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科 メディア表現専攻 博士前期課程			
修士論文提出者	学籍 番号	23118	名前 松井美緒
修士論文題名	音響表現における「アウラ」の再定義の可能性—サウンド・アート作品《残波》の制作から		
<p>本論文では、音響表現において、「アウラ」を再定義する可能性を探ることを目的とする。これを達成するため、まず「アウラ」の再定義を示した後、新たなアウラで起こる「再アウラ化」のプロセスについてとその必要性を述べる。それを踏まえて、音響表現における「アウラ」を再定義すること、つまり、再アウラ化のプロセスを認めることの可能性を見出そうと試みる。</p> <p>「アウラ」とは、芸術作品の「いま、ここにたったひとつしかない」という事実による重みや権威、存在感のことである。これは、ドイツの思想家ベンヤミンが機械的な複製技術の誕生によって生じた芸術作品の価値の変化やそれに対する人の知覚の変化を論じる際に用いた概念だ。さらに、芸術作品が複製され大衆に身近になると、芸術作品の価値が唯一無二の価値や永続性から一時性や再現性へ重きを置くように移行する。それによって、複製技術時代以降に生まれた写真等が芸術作品として扱われるようになるだけではなく、それまでのアウラが揺らぎ、従来の芸術に対しての知覚までもが遡及的に変化し、芸術作品全般に対してアウラを感じなくなっていく。これをベンヤミンは「アウラ喪失」と指摘した。これが、従来のアウラの定義であった。このことを別の角度から見ると、芸術作品の価値が「礼拝的価値」から「展示的価値」に移行していると言い換えられる。しかし、人類学者の中島や現代思想研究者の塚原によれば、現代においてアウラを再考すると、対象がたとえ複製品であっても、受容者個々の欲望を元に、受容者が主体的にアウラを付与することができるのではないかという。このことを塚原は「複製のアウラ」と言い、中島はそうしたプロセス全体を指して「再アウラ化」とした。以上のことを踏まえて、本論文では、「アウラ」は複製技術によって喪失したものではなく、中島氏も指摘するように、一旦「脱アウラ化」したものと捉え、再び「アウラ」を投影できるものとして再定義する。</p> <p>そして、このように起こる「再アウラ化」という仕組みは、今、現代の芸術において必要であると主張する。その理由は芸術人類学的見地から芸術の本質に立ち返ると説明できる。約二万年前のラスコーの壁画は、人々の欲望を元に洞窟の壁面に動物を描き、象徴の力を用いて現実に影響を与えようとしていた。中沢はこのことを「魔術的芸術」と指摘する。こうした芸術の原義的なあり方を背景に、中島や、美術批評家である榎木の主張を引用しながら、現代における芸術が社会に役立ち有益であるべきものになっていることを批判する。そうではなく、芸術作品は、個々の人間がそれぞれにもつ欲望を「いま、ここ」に媒介できるものであるべきである。私たちは、複製技術の高度化によってもはやオリジナルとコピーの区別がない世界に突入している。そうした中で芸術作品を考えると、対象がなんであれ、受容者個々の欲望を元に、受容者が主体的に「アウラ」を付与する「再アウラ化」というプロセスが必要になってくると言える。</p> <p>以上のことをふまえて、複製技術時代以降の聴覚性の変容を反映する音響芸術を〈サウンド・アート〉として、その枠組みから数点作品を挙げ、それらに対して「再アウラ化」の観点から批評を加えた。そこで、音響が持つ特徴をいくつか指摘した。</p> <p>さらに、修士作品《残波・Echoing waves》を通して、記号的な受容体験から一度抜け出し、「再アウラ化」を起こすような作品の制作を試みて、それを考察した。</p> <p>そこで、記号を通した知覚、シミュラークルにおけるオリジナルとコピーの問題、音響の特性とといったこれまでに述べてきたテーマについて、「再アウラ化」の可能性との相互関係を見出し、具体的に示す手段として位置づけた。考察を通して、音響表現における「アウラ」の再定義の可能性を見出すことを試みた。</p>			
論文審査員 主 査	小林茂		
副 査	赤松正行		
主指導教員	前林明次		

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master's Program				
Submitter	Student ID	23118	Name	Mio MATSUI
Title	The Possibility of Redefining "Aura" in Sonic Expression: The Creation of the Sound Art 《Echoing waves》			
<p>This thesis aims to explore the possibility of redefining "aura" in sound expression. To achieve this, I first present a redefinition of "aura," followed by a discussion on the process and necessity of "re-auratization" within this new framework. Based on these considerations, I attempt to identify the potential for redefining "aura" in sound expression—namely, the recognition of the process of re-auratization. "Aura" refers to the weight, authority, and presence of an artwork derived from its uniqueness and existence "here and now." This concept was introduced by the German thinker Walter Benjamin when discussing changes in the value of artworks and shifts in human perception caused by the advent of mechanical reproduction technology. As art becomes more accessible to the masses through reproduction, its value shifts from uniqueness and permanence to ephemerality and reproducibility. Consequently, not only do art forms like photography, which emerged in the era of mechanical reproduction, come to be recognized as artworks, but the very notion of aura in traditional art is destabilized, leading to a retrospective transformation in perception. This results in a general loss of aura in artworks, a phenomenon Benjamin termed the "loss of aura." This was the conventional definition of aura. From another perspective, this shift can be described as a transition from "cult value" to "exhibition value."</p> <p>However, according to anthropologist Nakashima and contemporary philosophy researcher Tsukahara, a reconsideration of aura in the present age suggests that, even if an object is a reproduction, recipients can actively attribute aura to it based on their individual desires. Tsukahara refers to this phenomenon as the "aura of reproduction," while Nakashima describes the entire process as "re-auratization." In light of these perspectives, this thesis argues that aura is not something irretrievably lost due to reproduction technology but rather something that undergoes a temporary "de-auratization," as Nakashima also points out. I propose to redefine aura as something that can once again be projected onto objects.</p> <p>Furthermore, I argue that the mechanism of "re-auratization," as described above, is necessary for contemporary art. This claim can be explained by returning to the essence of art from an anthropological perspective. The Lascaux cave paintings, created approximately 20,000 years ago, were drawn on cave walls based on human desire, utilizing symbolic power to influence reality. Nakazawa describes this as "magical art." Against this backdrop of the fundamental nature of art, I reference the arguments of Nakashima and Sawaragi to critique the notion that contemporary art must serve a societal function or be of practical value. Instead, art should function as a medium that conveys individual human desires "here and now."</p> <p>Today, we have entered an era where the distinction between original and copy is increasingly blurred due to the advancement of reproduction technologies. Within this context, considering the nature of artworks, I argue that the process of "re-auratization," in which recipients actively attribute aura to objects based on their own desires, has become a necessary framework.</p> <p>Based on these considerations, I examine several works classified under "sound art," a genre that reflects the transformation of auditory perception in the age of mechanical reproduction. I critique these works from the perspective of "re-auratization" and identify several characteristics of sound.</p> <p>Furthermore, through my master's project, 《Echoing waves》, I attempted to create a work that facilitates a departure from symbolic perception and induces "re-auratization." I then analyzed this work in relation to previously discussed themes, such as perception through symbols, the problem of original and copy in the context of simulacra, and the characteristics of sound. By doing so, I positioned it as a concrete method for demonstrating the interrelationship between these themes and the possibility of "re-auratization." Through this analysis, I attempted to explore the possibility of redefining "aura" in sound expression.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Shigeru Kobayashi		
Co – Examiner		Masayuki Akamatsu		
Chief Advisor		Akitsugu Maebayashi		

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科 メディア表現専攻 博士前期課程			
修士論文提出者	学籍 番号	23120	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;">名前</div> <div style="width: 45%;">山口結子</div> </div>
修士論文題名	コミュニケーションの気づきをもたらすアニメーション		
<p>本研究は、現代社会におけるコミュニケーションの変容に着目し、特に SNS の普及と対面コミュニケーションの効率化がもたらす「間（ま）」や非言語的要素の軽視について考察する。本研究では、アニメーションの時間的な操作性を活かして「間」や「観察」、身振り手振りといった非言語的要素を視覚的に提示することで、鑑賞者が自己のコミュニケーションの在り方にどのような気づきを得るのかを探究する。</p> <p>情報技術の発展により、コミュニケーションは即時性と効率性を重視する傾向が強まり、SNS ではテキストや絵文字が感情の伝達を担う一方、対面においても時間対効果が重視されることで、沈黙や「待つ」ことが敬遠される傾向にある。この結果、非言語的な要素を通じた深い対話や関係性の構築が希薄になりつつある。本研究は、こうした現代のコミュニケーションのあり方を問い直し、アニメーションを通じて、他者を観察し理解することの価値を提示する。</p> <p>研究作品《Tell You Just Because》は、非言語的要素や「間」の役割を視覚的に表現し、鑑賞者が自由に解釈できる形式を採用している。本作では、キャラクターのデザインをシンプルな幾何学的形状（丸・三角・四角）にすることで、個別の属性を排除し、動きや関係性に集中できるよう設計されている。また、音声や音楽を排除した無声アニメーションとし、動作のリズムやタイミングのずれによって「間」を強調する手法を取る。これにより、観察を促し、鑑賞者が自己の経験をもとに解釈する余地を生み出すことを狙いとしている。本作のアニメーション表現においては、ノーマン・マクラレンの《Neighbours》（1952）を参考にした。マクラレンは、アニメーションを「動きを描く芸術」と定義し、ピクシレーション技法を用いた独特のリズムや間の操作によって、キャラクター同士の関係性や感情の変化を視覚的に強調した。本作でも、動作の繰り返しや微細な時間差を用いることで、鑑賞者に観察と解釈の余地を与え、「間」の存在をより意識させる構成を採用している。また、空間展示の観点からは、ジョン・バルデッサリの《The Space Between》や日本の美術作品『誰が袖図屏風』を参考にしながら、展示空間における「間」や「観察」の在り方を探究した。展示はループ再生形式で行い、鑑賞者が自由に出入りし、自身のタイミングで観察できる仕組みを採用することで、即時性や効率性に支配されない体験を提供する。</p> <p>本研究は、SNS 時代におけるコミュニケーションの課題を否定するのではなく、むしろ、非言語的要素や「間」の再評価を通じて、より豊かな対話の可能性を探るものである。アニメーションを通じて「間」を可視化し、観察の価値を提示することで、鑑賞者が自身のコミュニケーションを見つめ直すきっかけを提供する。</p>			
論文審査員 主 査	鈴木 宣也		
副 査	金山 智子		
主指導教員	平林 真実		

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master's Program

Submitter	Student ID	23120	Name	Yuiko Yamaguchi
Title	Animation that brings awareness to communication			

This study focuses on the transformation of communication in contemporary society, particularly the devaluation of “ma” (the space between) and non-verbal elements brought about by the widespread use of social media and the increasing emphasis on efficiency in face-to-face communication. This research explores how animation, with its ability to manipulate time, can visually present “ma,” “observation,” and non-verbal elements such as gestures and body language, encouraging viewers to reflect on their own communication practices.

With the advancement of information technology, communication has increasingly prioritized immediacy and efficiency. On social media, text and emojis are often used to convey emotions, while in face-to-face interactions, the emphasis on time efficiency has led to a tendency to avoid silence or waiting. As a result, deep interactions and relationship-building through non-verbal communication have become more limited. This study reexamines these changes and aims to highlight the importance of observing and understanding others through animation.

The research work *Tell You Just Because* visually expresses the role of non-verbal elements and “ma,” adopting a format that allows viewers to interpret it freely. The character design consists of simple geometric shapes (circles, triangles, and squares), eliminating specific attributes so that the focus remains on movement and relationships. Additionally, the animation is presented as a silent film, without sound or music, using rhythm and subtle shifts in timing to emphasize “ma.” This approach encourages observation and creates space for viewers to interpret the interactions based on their own experiences.

In terms of animation techniques, this study references Norman McLaren’s *Neighbours* (1952). McLaren defined animation as “the art of movement,” using pixilation techniques to create a unique rhythm and manipulate “ma” in ways that visually amplify shifts in relationships and emotions between characters. Similarly, this work employs repetition of movements and slight timing variations to encourage viewers to notice and interpret the presence of “ma” in the interactions.

From an exhibition perspective, this study also draws inspiration from John Baldessari’s *The Space Between* and the Japanese artwork *Tagasode Byobu (Whose Sleeves Screen)*, investigating how “ma” and “observation” function within spatial presentations. The exhibition is structured as a looping animation, allowing viewers to enter and exit freely, observing at their own pace. This format fosters an experience that resists the pressures of immediacy and efficiency.

Rather than critiquing the challenges of communication in the age of social media, this study aims to reassess the significance of non-verbal elements and “ma,” exploring the potential for richer, more thoughtful interactions. By visualizing “ma” through animation and presenting the value of observation, this work seeks to provide an opportunity for viewers to reconsider their own ways of communicating.

Examination Committee	
Chief Examiner	Nobuya Suzuki
Co – Examiner	Tomoko Kanayama
Chief Advisor	Masami Hirabayashi