

IAMAS 2025

第25期生修了研究発表会・プロジェクト研究発表会
Graduation and Project Research Exhibition

Master's Research

SHIMA Azumi
TAKEMOTO Makoto
MIYAZAKI Nanako
GOTO Tomomi
ASAI Matsushi
IZAKI Kosei
UEDA Rintaro
RIDUKI Yua
KAWAI Takeshi
KIKUTA Yoshie
aona minami
SHIMURA Shota
JUNG Jeyun
TAINAKA Masaru
TOKUBO Haruto
NARUSE Santa
BAK Somin
HASHIMOTO Masataka
MATSUI Mio
YAMAGUCHI Yuiko
Joanna LYU

Project Research

Enhanced Experience Expression Project
Technology for Welfare Project
Place Sense Media
Collaborative Design Research Project
Visions in Motion
The Art of Listening
Interpretive Practices of Technology
Extreme Biologies

2025

IAMAS 2025

第23期生修了研究発表会・プロジェクト研究発表会
Graduation and Project Research Exhibition

ご挨拶

鈴木宣也

情報科学芸術大学院大学 学長

情報科学芸術大学院大学 第23期生 修了研究発表会およびプロジェクト研究発表会の総称として、「IAMAS 2025」を開催いたしました。数多くの皆さまにご来場いただきましたこと、この場をお借りして心より御礼申し上げます。

昨年度に引き続き、本年度も本校舎を会場として使用し、従来とは異なる雰囲気の中での開催となりました。

IAMASでは、学部卒業生のみならず社会人経験者など、多様な背景と専門を持つ学生たちが集い、メディア表現の研究に励んでいます。学生たちは、自身の感性を出発点に調査を重ね、社会に貢献する姿勢を持ちながら、自ら問いを立て、構想を練り、実践し、そしてそれを具現化・言語化するプロセスに取り組んでいます。

本展でご覧いただいた作品群は、単に完成された成果物ではなく、その背後にある試行錯誤、迷い、逡巡、そして小さな確信の積み重ねがかたちになったものです。卒業生たちを取り巻く社会背景には、生成AIの進展、戦争や災害の頻発、社会的分断の深化など、私たちの価値観を揺さぶる出来事が多く存在しました。さらに、新型コロナウイルス感染症による影響も、学生たちの内面に深く刻まれていたように感じられます。

「苦悩と誠実」という本展のタイトルには、創造の土壌そのものが変容し続ける中で、私たちにとって表現とは、立ち止まり、疑い、葛藤しながらも、それでもなお歩みを止めずに進み続ける行為である、という想いを込めているように思います。

これらの成果は展覧会にとどまらず、修士論文としてもまとめられております。研究を通して社会とどのように接点を持ち、どのような価値を生み出しているのかについても記述されますので、ご興味をお持ちの方は、本学図書館にてぜひご一読ください。

また修了研究発表会と併せて、IAMASにおける多様で活発なプロジェクト研究の発表も実施いたしました。分野や領域の枠を超え、常に新たな表現に挑戦し続けるIAMASの姿勢を、これらの展示を通じて感じ取っていただけたら幸いです。

President's Greeting

SUZUKI Nobuya

Institute of Advanced Media Arts and Sciences President

The Institute of Advanced Media Arts and Sciences' 23rd Graduate Research Exhibition and Project Research Presentation was held under the general name "IAMAS 2025." I would like to take this opportunity to express my gratitude towards everyone who came.

Continuing on from the previous year, in this fiscal year too our school was used as a venue, and the event was held with a different atmosphere than in the past.

At IAMAS, gathered here are not only graduates but also experienced professionals, and students with a variety of backgrounds and expertise who are working hard in media expression research. The students are conducting research starting from their own sensibilities, and whilst possessing an attitude towards contributing back to society they make questions to themselves, elaborate concepts, put into practice, and endeavor to finally realize and verbalize that process.

The artworks you viewed in this exhibition are not simply just finished products; they are the result of accumulated trial and error, hesitation, indecision, and small moments of belief that have taken form. In the social context surrounding our graduates there existed many events that served to shake up our sense of values such as the development of generative AI, the frequent occurrence of war and disasters, and the deepening of divisions within society. Furthermore, the effects of the coronavirus etched deeply within the students can also be felt. The title of this exhibition, "Struggle and Honesty," seems to encapsulate the feeling that amidst the ever-changing landscape of creativity itself, expression for us is an act of continuing to move forward, even while stopping, having doubts, and struggling.

The fruits of these efforts are not limited to just the exhibition, but are also consolidated into thesis papers. These papers also describe how the research connects with society and what kind of value it creates. For those who are interested, please feel free to give them a read in our university's library.

Additionally, alongside the Graduate Research Exhibition, the presentation of IAMAS' diverse and lively project research was carried out. I hope that through these exhibitions you have been able to sense IAMAS's approach towards constantly challenging itself to create new forms of expression, beyond the boundaries of fields and domains.

目次

Contents

02 **ご挨拶**
President's Greeting

06 **IAMASとは**
About IAMAS

修士研究 | Master's Research

12 **嶋晏澄**
SHIMA Azumi

14 **竹本誠**
TAKEMOTO Makoto

16 **宮崎那奈子**
MIYAZAKI Nanako

18 **後藤朋美**
GOTO Tomomi

20 **浅井睦**
ASAI Mutsushi

22 **猪崎康世**
IZAKI Kosei

24 **上田麟太郎**
UEDA Rintaro

26 **璃月ゆあ**
RIDUKI Yua

28 **カワイタケシ**
KAWAI Takeshi

30 **菊田佳恵**
KIKUTA Yoshie

32 **三波蒼菜**
MINAMI Aona

34 **志村翔太**
SHIMURA Shota

36 **ジョンジユン**
JUNG Jieyun

38 **對中優**
TAINAKA Masaru

40 **徳保晴人**
TOKUBO Haruto

42 **成瀬陽太**
NARUSE Santa

44 **朴昭玟**
BAK Somin

46 **橋本正隆**
HASHIMOTO Masataka

48 **松井美緒**
MATSUI Mio

50 **山口結子**
YAMAGUCHI Yuiko

52 **ジョアンナリュ**
Joanna LYU

56 **体験拡張表現プロジェクト**
Enhanced Experience Expression Project

57 **福祉の技術プロジェクト**
Technology for Welfare Project

58 **場所・感覚・メディア**
Place Sense Media

59 **Collaborative Design Research Project**
Collaborative Design Research Project

60 **運動体設計**
Visions in Motion

61 **The Art of Listening**
The Art of Listening

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

63 **Extreme Biologies**
Extreme Biologies

64 **イベント概要**
Event Outline

IAMASとは

About IAMAS

情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] は、岐阜県が2001年に開学した大学院大学(博士前期課程[修士]+博士後期課程[博士]、メディア表現研究科一専攻)です。充実した講師陣による少数定員の大学院大学として海外にも広く知られ、英文学名 Institute of Advanced Media Arts and Sciences から IAMAS(イアマス)と呼ばれています。科学的知性と芸術的感性の融合を建学の理念に掲げてスタートしたIAMASは、最新の科学技術や文化を吸収しながら、新しいものづくりやデザイン、先端的な芸術表現などを社会に還元する高度な表現者の育成を目指しています。IAMASの教育の先端性は、工学、デザイン、芸術、哲学、社会学など、様々な分野の学生たちによるユニークな研究を生み出します。それぞれの学生は、個々の研究領域を深め、異なる知を統合し、みずからの専門を新たな領域まで拡張することによって、それらを社会の中で実践的に展開する能力を身につけます。

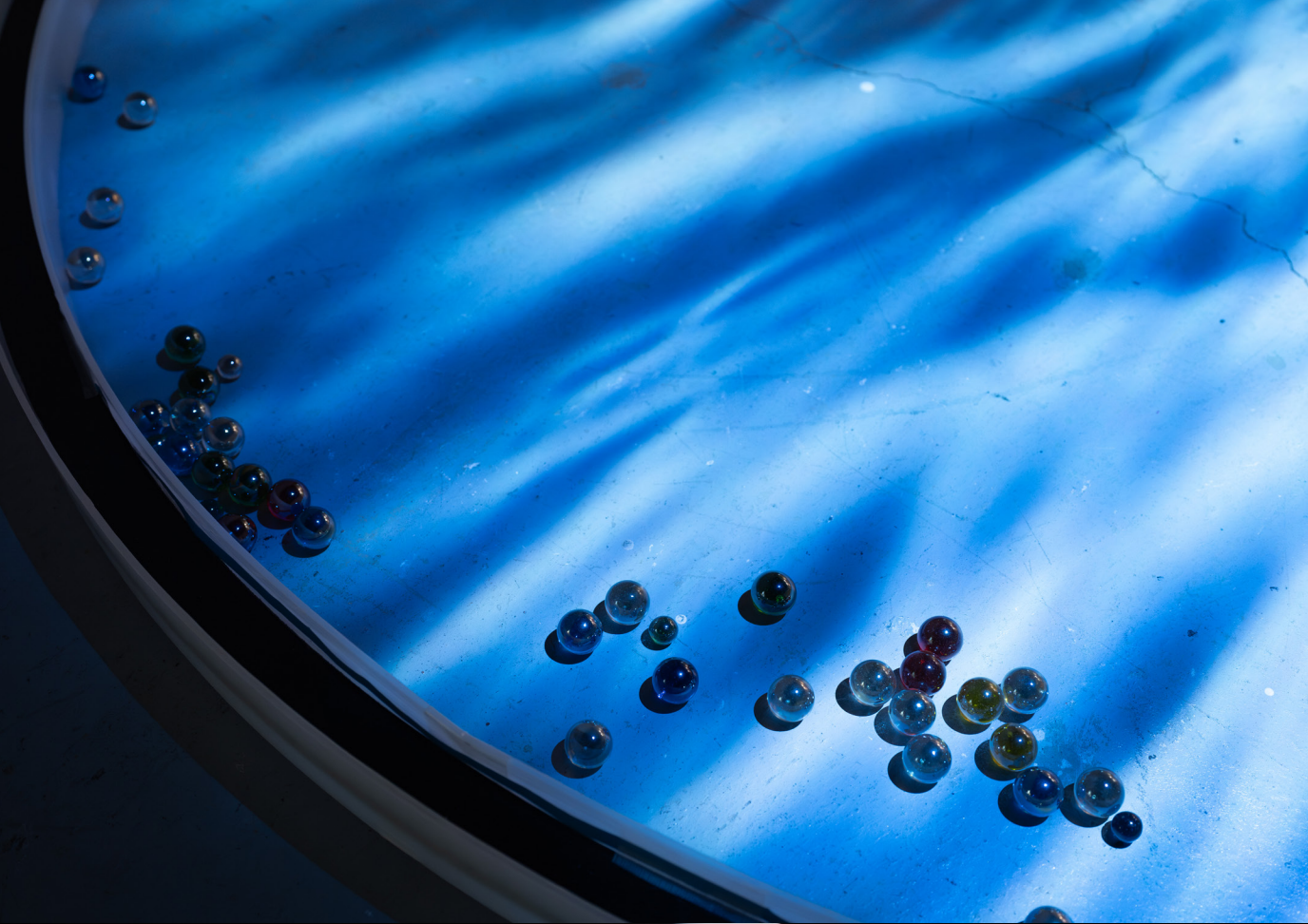
The Institute of Advanced Media Arts and Sciences (IAMAS) was founded in Gifu prefecture in 2001 as a single department graduate school providing Master's and Doctoral degrees in Media Arts and Sciences. The Institute is widely known overseas by the English name, IAMAS, for its small group of exceptional professors. IAMAS, which was founded on the founding principles of fusing scientific thinking and artistic sensibility, strives to cultivate high-level aesthetic representers who, while assimilating the latest scientific technology and culture, will give back to society through leading forms of artistic expression, craftsmanship, and design, etc. The leading nature of the education IAMAS grants students in a variety of disciplines such as engineering, design, art, philosophy, sociology, etc., the opportunity to produce unique research. Students will deepen their areas of research, integrate different knowledge, and by expanding their specialty into new fields they will acquire the ability to practically develop those fields in society.

本学は異なる分野や研究背景の教員や学生らが共に集い、新しい社会の創造に向けたIAMAS流の教育を実践しています。社会の中で意味を問い直すプロセスを通じて我々は、未来に対して批評的精神を持ちながら積極的にアイデアを生み出しそれを形にし、これまで常に新しいアートやものづくり、デザインの創造にかかわってきました。この社会的役割に向け、本学を取り巻く、より多様な人々と一緒に連携しながら、未来の社会づくりを目指しています。プロジェクト実習科目を中心に、メディア表現の社会的・文化的な実践として作品制作や研究を進めています。学生と教員が刺激し合い、また企業や自治体などの人たちと協働しながら実社会の課題に取り組み、高度でユニークな研究成果の結実に向け活動しています。プロジェクトはそれぞれテーマや進め方に特徴があり、学生個々の多様性を重視したメディア表現活動を支える活動拠点としても機能しています。

At IAMAS, instructors and students from differing fields and research backgrounds gather together to practice an IAMAS style education with the goal of creating a new society. Through the process of re-questioning meaning within society, we actively create and give shape to ideas while having a critical mentality towards the future, and have been consistently involved in the creation of new art, manufacturing, and design. Striving towards this social role, and working together with the various people encircling IAMAS, we aspire to create the society of the future. With a focus on practical project classes, we are advancing artwork production and research as a social and cultural practice of media expression. Students and instructors encourage each other, and address real-world issues while collaborating with people from businesses and local governments, working towards the realization of their advanced and unique research results. Each project has its own distinct characteristics in its theme and approach, and projects also function as an operation base to support the students' individual, diversity focused media expression activities.







修士研究

Master's Research

[凡例]

- 本展覧会で展示された修士研究についての情報を掲載する。
作品情報、図版、論文要旨、作者名とプロフィールを基本とする。
論文のみの修士研究については作品情報と図版は含まない。
- 作品情報として、作品タイトル、作品解説、技術的要素および制作協力などを記載した。
- 図版は出展作品および展覧会の中で行われたパフォーマンスを撮影したものである。
また一部の映像作品の図版は、映像のスクリーンショットも含まれる。
- 和文は作者が執筆したものである。

[Notes]

- Contains information on the master's research exhibited at IAMAS 2025.
This consists of captions, illustrations, paper abstracts, and students' names and profiles.
Captions and illustrations are not included for master's research consisting only of a thesis.
- Artwork captions include the title of the work, an explanation, technical elements, and collaborators.
- Illustrations consist of images of the exhibited works or performances held in the venue.
Illustrations for some video works may include screenshots of such.
- The Japanese text is written by the students.

嶋晏澄

SHIMA Azumi

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

A Study on Changes in Perception of Each Aspect of Linear Algebra and the Dissemination of Shader
Technology through Shader-Based Workshops

プログラミング教育の普及に伴い、プログラミングで線形代数
を利用するShaderを活用した3つのワークショップを企画・
実施。Shader独自のアプローチやレイマーチングの習得を通
じ、参加者の年齢やスキルに応じた三段階の目標設定で継
続利用を促進。Shaderの継続利用による線形代数各要素
の理解度の変化を計測した。展示では各ワークショップの設
計資料や開発したアプリケーションの展示を行う。

In response to the growing popularity of programming
education, I designed and implemented workshop programs
focusing on Shaders that enable the practical application of
linear algebra through programming. We set three distinct
learning goals based on varying age groups and skill levels,
from understanding Shader-specific concepts to mastering ray
marching techniques. We measured changes in participants'
understanding of various linear algebra elements through their
continued use of Shaders. The exhibition showcases the design
documentation from each workshop and displays the developed
applications



岐阜生まれ岐阜育ち、大垣住み。ETロボコンで全国優勝後、機能のためではなくCG表現のためのプログラミングに目覚める。服飾、本の制作、ライブ出演など、多様な形態でCG表現や活用を探求中。

論文要旨

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

A Study on Changes in Perception of Each Aspect of Linear Algebra and the Dissemination of Shader Technology through Shader-Based Workshops

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。

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。

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。

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。

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。

初級アプリ開発環境:Unity2022.3.14f1、Macbook Pro iPad

初級アプリノードベースシステム:テキストチャを入力にとり、

パラメータに合わせた固有の処理を行った後テキストチャに焼きこむShaderを複数作成。

画面上の接続に合わせて入力、出力テキストチャを順番に入出力し模様を生成するシステムとした

中級以上で対象とした環境:GLSL ES 3.0およびShadertoy

竹本誠

TAKEMOTO Makoto

AR 挙式

AR Ceremony

ARを使った参加型挙式

Interactive weddings with AR



植物が好き



宮崎那奈子

MIYAZAKI Nanako

Seeing Exercise

Seeing Exercise

2部構成の短編映像作品。前半は撮影時に気づかなかった映像内の要素にアフレコで言及し、撮影者の主観的な視覚とカメラの客観的な視覚の違いを意識化させた。後半は50秒のモノクロ・サイレント映像で、リュミエール映画を彷彿とさせる視覚世界を提示した。本作は、観賞者の能動的な鑑賞によって新たな視覚体験の発見を促すことを目標に制作した。

This work is a short video piece split into two parts. In the first half of the film, the recording referenced elements in the video that were not noticed during the shooting, making the viewer aware of the difference between the subjective vision of the filmer and the objective vision of the camera.

The second half was a 50-second black-and-white silent film that presented a visual world reminiscent of a Lumière film. This work was created with the goal of encouraging the discovery of new visual experiences through active viewing by the viewer.



岐阜県大垣市出身。学部で劇映画を中心とした映像表現について学んだのち、IAMASで個人による映像作品を制作・研究する。

論文要旨

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

The Video Work 'Seeing Exercise': An Artistic Study Focused on the Spontaneity Captured by Visual Media

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。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。

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。

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——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。

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。

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。

第6章では、論を総括し、今後の展望を述べる。



後藤朋美 GOTO Tomomi

Trust Thy Scars (あなたの傷を信頼して)

Trust Thy Scars

氷、土といった変容する物質を用いた本作品は、刻々と変化を続けます。氷の手は水となり蒸発し、やがて大気へと変化します。癒えていく過程のようにも見えるその様相を通して、本質的な治癒とは何かを問い続けます。また、自然の一部としての身体が大きな生命の循環の中にあり、地球の生命活動の深淵に深く繋がっていることが暗示されます。

This artwork uses materials such as ice and earth which transform, and whilst being exhibited they continue to change moment by moment. The hands of ice become water, melt, and at the same time as the volatilization the water is caught by the unglazed earthenware. Before long, it transforms into the atmosphere. Through this condition which appears to be like a process of healing, we continue to question what healing is intrinsically. At the same time, it is implied that the body as a part of nature is included in the great cycle of life, and it is deeply connected with many global problems.



国内や海外での旅や滞在を経て作品を制作。いのちの根源的な輝きや、自然の一部としての身体、自然(じねん)としての治癒についての探究を芸術実践によって行う。「アートは生きる力」と定義し、すべての人のなかにこのアートの力があり、この生きる力のいのちの神性が日々の創造性を支えていると考える。

論文要旨

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

Exploring Intrinsic Healing in Artistic Practice:
through investigation and the creation of the master's work *Trust Thy Scars*

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。

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。

制作協力:

[型取り] 小南菜子、石塚隆、門田健嗣

[熱氷彫刻刀] 大島久純(名古屋大学 未来社会創造機構 特任教授)

設営協力: 塩澄祥大、賈慷誠

独自技法: 氷型の作成、凹凸の二つのエンボスが浮かび上がる平面作品

詳細web: <https://www.tomomigoto.com>



浅井睦

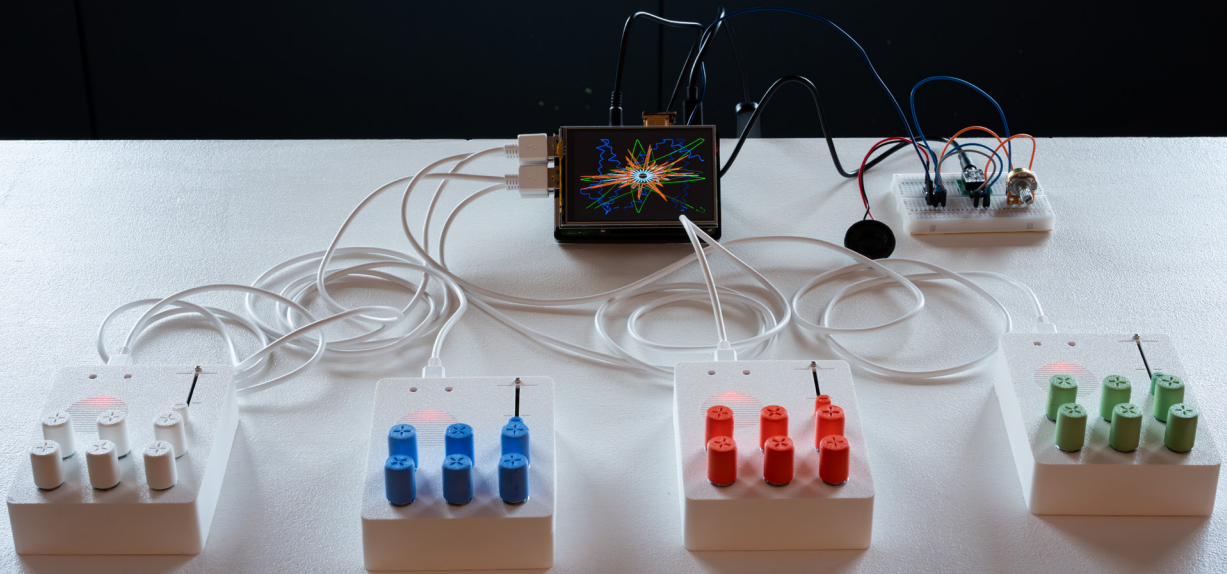
ASAI Mutsushi

Superposition machine/Vibes watcher

Superposition machine/Vibes watcher

Superposition machineは、音と形が出力される多人数参加型ヴィジュアルシンセサイザーです。本装置を複数人で操作すると無目的であるにも関わらず発生する一体感のような感覚がグループに発生し、この現象をVibesと定義しました。Vibes現象を観測するための観測装置Vibes Watcherはリアルタイムに感覚の測定を通じて現象の観察を行うことができます。

Superposition Machine is a multi-user visual synthesizer that outputs sound and form. When operated by multiple participants, it generates a shared sense of unity despite lacking a clear purpose. This phenomenon is defined as “Vibes.” To observe this phenomenon, the *Vibes Watcher*, a device designed for real-time sensory measurement, enables the observation and analysis of these occurrences.



1991年大阪府生まれ。舞鶴工業高等専門学校機械工学科修了。IAMAS博士課程前期在学中。日常生活の中から感じることのできる感覚的なことを取り扱い、ハードウェア／映像／体験など形態に囚われない表現方法にて不可視の感覚表現に取り組む。

Vibesの発生観測と評価の研究

Research on the Observation and Evaluation of Vibes.

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。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。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。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「Vibeswatcher」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。

猪崎康世

IZAKI Kosei

虫・あなたのチューブ

mushi / your tube

《虫・あなたのチューブ》は、複数のタッチディスプレイとそれらを接続するチューブ、接触する鑑賞者の身体の間を移動する「虫」から構成されている。「虫」は、文字として表現されながら、その在り処を変えていく。「虫」はタッチディスプレイに接触した指の下で文字としての形を失うことで、触れた身体の中に「虫」が移ることを想像させる。また、接触した指の下に文字が出現することでタッチディスプレイに「虫」が移ることを想像させる。作品によって、「虫」の在り処としての身体、「虫」が出入する通路としての身体を見出していく。

mushi / your tube consists of multiple touch displays with tubes connecting them, and “mushi” that move between the bodies of viewers who come into contact with them. The “mushi” changes its whereabouts while being expressed as text. The “mushi” loses its form as text beneath the finger that touches the touch display, leading one to imagine that the “mushi” moves into the body it touches. Additionally, the appearance of text under the finger on contact leads one to imagine that the “mushi” moves out onto the touch display. Through this work, the whereabouts of the “mushi” and its passage for entry and exit as a body are discovered.



2000年、宮崎県生まれ。大阪芸術大学アートサイエンス学科卒業後に入学。インターフェースと接触する身体について、非人間的要素を介入させた作品を制作する。

論文要旨

身体を出入する「虫」と接触についての制作

Creation about “mushi” entering and exiting the body and contact

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。

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。

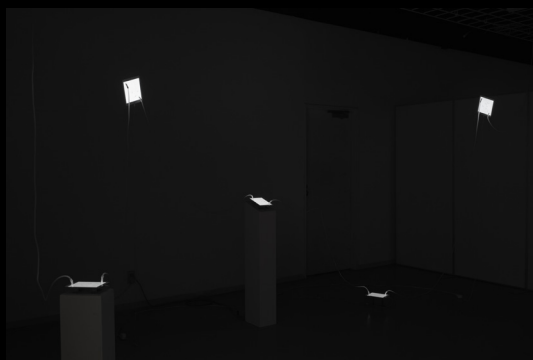
一方で、2019年には新型コロナウイルス(covid-19)感染症の発生によって、ものに物理的に触れることに意識的にならざるをえなくなった。コロナウイルスによって明らかになったのは「他者としての身体」であると考ええる。人と人とのコミュニケーションの間には、環境に潜む非人間的な存在が関与する「場所」としての「身体」があったのだ。本研究では、「接触」がキーワードとなる。この研究では、現代のタッチディスプレイのような、コンピューター・インターフェースにおける「接触」と、加害的にも被加害的にもなり得る、他者としての身体との「接触」を引き合わせながら検討していく。

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。次に郡司ベギオ幸夫の、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。

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。

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。

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超え、「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。



上田麟太郎

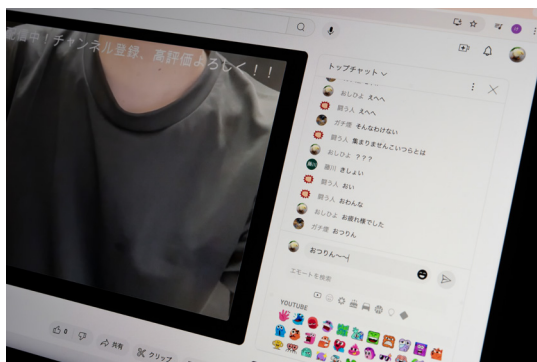
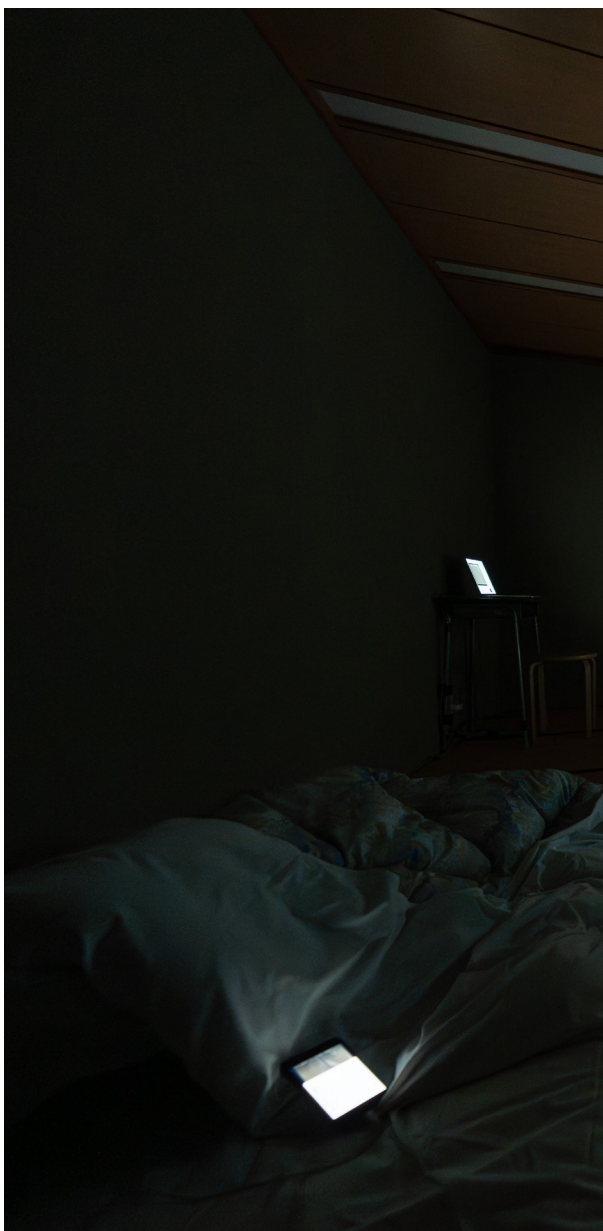
UEDA Rintaro

視聴者の部屋

Viewers' room

ライブ配信のコミュニケーションは対面のそれと違うようで似ている。実際に顔を合わせる訳ではないのに人はコミュニケーションをとる。思い出話をするように、噂話をするように、画面の向こうを知りたがる。コメント欄は部屋のような。この部屋ではたくさんの人間が言葉を発したり、リアクションをとったりする。しかしそこに身体はない。そして配信が終われば、皆出ていく。

Live-streaming communication is both different and similar to face-to-face communication. People communicate even though they don't actually meet face-to-face. They want to know what's behind the screen, to reminisce and to gossip. The comment section is like a room. There are many people in this room speaking and reacting. However, in that room they don't have a physical form. And once the broadcast is over, everyone leaves.



茨城県龍ケ崎市出身。



制作協力：成瀬陽太、徳保晴人、猪崎康世

端末：MacBook、iPhone、プロジェクター

空間構成：布団、ちゃぶ台、勉強机、和室

動画制作：OBS、YouTubeLiveにて配信、その後録画

動画再生：QuickTime Player、Google Photoにてループ再生
(PremiereProにてバッファーを設け、バッファertime通りに順次再生)

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——

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 —

印刷産業に携わる中小企業に焦点を当て、印刷産業が活性化するための企業連携の可能性について考察する。複数の印刷会社経営者へのインタビューをもとにワークショップを構成。複数の企業の経営者が参加するワークショップを用いてコミュニティの形成を試みる。これは印刷業界に提言する新たな取り組みである。

Focusing on small and medium-sized enterprises in the printing industry, this study explores the potential for business collaboration to revitalize the sector. Based on interviews with multiple printing company executives, a workshop was designed to foster discussions. By bringing together executives from various companies, the workshop aims to build a community. This represents a novel initiative offering recommendations to the printing industry.

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・
#中小企業支援 #企業連携 #価値創造 #デザインリサーチ #コミュニティ形成 #共創

本研究に至る動機

[illegible]

中小企業における印刷産業の置かれる現状

[illegible]

また、印刷・関連産業（印刷産業）の事業所数、従業員数、製品出荷額は1990年代をピークに2000年代からいずれも顕著に減少している。特に出荷額において2021年はピークの5割にまで落ち込んでいる。

本研究における目的とねらい

基本	×	○	○	○
新技術等	×	×	×	×
VLSIの活用	×	×	×	×
特許の取得	○	×	×	×
クラウドの活用	×	×	×	×
海外への企業展開	○	×	×	×
国際化に関する取組	○	×	×	×

2000年、東京生まれ。京浜東北大学情報学部に在学中。大学で「マドモアゼル」としてゴッダリング言語学を学ぶ。学生時代、400000... 読解に苦戦していたが、今では読解の達人に。代表作品は『読解の達人』(2000)。



IAMAS2025 読解の達人



ワークショップによるコミュニティ形成の試み

先の調査から、互いに協力し合うコミュニティの存在は、本研究の目的において、有効な手段であると判断した。具体的に実現する手段として、コミュニティ構築など、新たな参加価値に関するアイデアの議論・実現の場としてのワークショップを考案した。

先の調査においてのインタビューから最も一貫して参加者としてワークショップを行う文化は、インセンティブ調査で完結し「印刷物が存在しただけ」過程が可視化される文化と断った。

ワークショップ実施前・事後アンケートを実施し、協働に対する経験や認識、モチベーションに関する質問を行った。協働に対するモチベーションは、参加前・参加後の質問は両方とも多岐にわたることが分かった。

ワークショップの4回目は実施し、以下の図の7日間で実施した。

第1回ワークショップ

第1回では、インタビュー調査をもとにした他記録会を筆者が行い、この他記録会を元と、参加者同士で質問と回答を行った。最後に議論である「同判制をとれるか」と「過剰な多文化共生文化をどう扱うか」を話し、次回までの課題としてまとめた。また、終了後には各自でアンケートを回収し、次回との関係を取り違えを行った。これを各回で行うことにより、参加者の様子や考えなどの把握を行うことができたため、次回への参考にしたい。

第2回ワークショップ

第2回では、議論に対するアイデアや考えを共有し、これを通して他者がどのような考えを持っているのかについての理解を深めた。

第2回には、多様な視点から様々な意見が飛び交い、アイデアが豊かになり、議論がよりよき方向へと進んだ。また、参加者ごとの問題へのアプローチ方法の違いが浮き彫りとなった。一方で、疑問点を積極的に質問する人も、参加者が得意に議論に際する姿勢も見られた。

第2回の時点、

会社名	営業
鳥羽印刷	・印刷は印刷会社に頼まなくなくていい。おまけで印刷の作業ももちろんという形になっているのではいいかな。 ・購入者が物を簡単に手にあててもらうことが目的の会社です。 ・実際に市販なもの。みんなでも買ってるってことであった。試作品を集めておくとよいような関係が築ける。 ・自分たちがブツブツするようなものを買いたい。 ・あるものに照してネット上にあるものをサービスタを依頼したい。 ・購入者が手を出さず、会社代わりの物に対する価値観が高い。印刷代17

- ・先に市場やヘルツ
- ・なくとも同業店

シモン・ブント	・地域の課題を解決するパートナーになる。多国籍企業がある限りその地域は発展するものとなる。 ・地域に利益をもたらすのは当然である。利益を追求するのではなく、利益を追求することによって地域に利益をもたらす。 ・利益を追求するのではなく、利益を追求することによって地域に利益をもたらす。 ・利益を追求するのではなく、利益を追求することによって地域に利益をもたらす。
あまのこ印刷	・印刷業界の現状を把握し、その中で事業を遂行する。 ・印刷業界の現状を把握し、その中で事業を遂行する。 ・印刷業界の現状を把握し、その中で事業を遂行する。 ・印刷業界の現状を把握し、その中で事業を遂行する。

第 2 回 13 分 45 秒 ~ 14 分 15 秒

第3回では、オンサイトでの開催を希望する声が高まったことから、第4回をオンサイトで実施することに決定し、第4回の構成を参加者が考えた。

第5回では、1人が自発的に話し始めること、それに呼応するように他の参加者も次々と自発について話し始める様子が見られた。自身の考え・気持ちを示すことに重点が置かれたという。また、戦術やノウハウなどの「知識」に限定されずに、思いや考えなども取り上げられた。

第3回の時点での課題に対する考え	
会社名	担当者

見聞録	・ 印刷機を考案、印刷会社を設立するデューター・ターナーに上流社会で ・ 有名な作家の作品に於いて成功を収める。雑誌は彼が「カーサ ・ として愛用して欲しい。他に作家の方から手紙も ・ たくさん来るはずだとそのころの新聞に書いてあるが、彼が手紙を ・ 送らなかったのは下で述べる理由がある ・ 彼が「もしもデューター・ターナーが結婚しなかったらどうなるか ・ ね、結婚したら女系社会で結婚しない
大冒険	・ 上流社会の生活をもっと知ってみたいと、彼が手紙を送って来たら ・ 彼が「もしもデューター・ターナーが結婚しなかったらどうなるか ・ ね、結婚したら女系社会で結婚しない ・ 上流社会の生活をもっと知ってみたいと、彼が手紙を送って来たら ・ 彼が「もしもデューター・ターナーが結婚しなかったらどうなるか ・ ね、結婚したら女系社会で結婚しない
ジュリエット	・ 彼が「もしもデューター・ターナーが結婚しなかったらどうなるか ・ ね、結婚したら女系社会で結婚しない ・ 上流社会の生活をもっと知ってみたいと、彼が手紙を送って来たら ・ 彼が「もしもデューター・ターナーが結婚しなかったらどうなるか ・ ね、結婚したら女系社会で結婚しない
お金の裏面	・ 彼が「もしもデューター・ターナーが結婚しなかったらどうなるか ・ ね、結婚したら女系社会で結婚しない ・ 上流社会の生活をもっと知ってみたいと、彼が手紙を送って来たら ・ 彼が「もしもデューター・ターナーが結婚しなかったらどうなるか ・ ね、結婚したら女系社会で結婚しない

第4回ワークショップ

第4回では、アイデアの統合と最終案の形成を行った。特に印刷技術に力を入れている見聞印刷の会社見学も行った。最後には全体を通したインタビューを行った。

第4回では、技術的試行錯誤に対する共通と、それに対する懸念が見られた。さらに、他者のアイデアに自分の発想を加える場面や、別の視点から新たな考えを提案する場面もあり、参加者が議論に熱中し、笑いが生まれるなど、明るく前向きな雰囲気の中で議論が展開された。

第4図で議論された議題に対する考え

先陣部隊	・ 国産の手作業の仕事を、海外へ委託する作業所と提携できるのでは、 ・ オフセットとデジタルの融合実験を、デジタル印刷機の最新機を用いているところと協力してやっていく。 ・ アナログスタンドを使って3D印刷ができれば表現の幅が広がる。 ・ 印刷の工程は、徐々に出来上がっていくので見ていて実感がいい。
------	---

大岡昌則 ① 社員が精神的に疲弊してしまった場合、会社としては出来るしかないのであれば、せめて心遣いがある。そういう人の居場所ができたらいいかなと思う。
② 距離に入っている1枚の食のようには、顔のやに数回顔をみる。
③ 印刷はとにかくやる丁寧な手作業が多く、経営者として適切
ニシキブリント ① オフセットとデジタルの割合がどうなっているか。今までできなかったような作業も聞かされたので、どうなっているか聞きたい。

- ・《吹コードは低コストで、ターゲットを絞ることに
- ・動画や脚本は表現が見えるので、動画にするの
- ・声優は、台詞も音も型が揃ってると、台詞の

あきり高遠印刷	・ 本日は、おたけさまのふたがめるの、一時的には取りかいてない。 ・ 調色ができるだけでごく微細になる。 ・ 印刷した後の端材を製本したり、メヤ紙にしたりする。 ・ 見本帳を商品としたら、使う人が印刷の使い道を考える形に変わる。
---------	---

**大塚博
ファースト** 鳥類印刷の改良を遂げた文芸的アプローチの
SNSを共同で運営する。印刷過程、特殊造形の

スタッフ	ここで幅広い消費者と直接を知ってもらおう。
ファーストステップで目指すこと	新しく良質なイメージとして消費者に定着してもらうことで、使う人が使い慣れを考え、4社の得意としない商品も利用し、商品を見て自分なりに決断者がアクセスする。同時にSNS上でもマーケティングを行うことで、ニーズ調査を実施する。
生産体制	特殊な技術の工程は高級料理でいう、デジタル印刷製造で可能な部分は生産体制が整っている大規模で、製品はあらかじめ高品質印刷を行う。製品といった肉体的な作業はミニファクトリーにて作業員の作業に、ソフトウェアとデジタルの融合システムを行う。今後は製品の適応に

ワークショップにおける参加者の変化とまとめ

本研究の成果の一つとして、参加者間でコミュニティを形成することに成功し、その後、参加者自身による自主的な活動へと進展した。組織段階では、参加者のモチベーションにはばりつきがあった。しかし、議論が進むにつれて自主的な行動の増加の様子が見られた。議論が表面的な話話から深い問題意識へと変化し、もたらした問題意識が「我々人間から『命分事』」と変わる様子が見られ、共同体と呼べる仲間意識が生まれた。

企業が単独で問題を解消するのではなく、協業による解決を目指すことの有効性が示された。

新たな印刷産業の未来に向けて

経営者は自社について過小評価する傾向にあったが、他者の介入により、新しく価値が見出される瞬間が何度もあるた。本研究からも示されたように、価値を見出された場では外部の協力者が不可欠には必要である。しかし、経営者の「価値」は外部ではなく内部、即ち社内に存在しているものである。本研究を通して、従業員を加えた価値創造を行う経営者の形成や、外部の協力者によって新しい価値が創出される内部に「新たな価値を創造して、いくべき」と

2000年愛知県生まれ。京都産業大学情報理工学部卒。大学にてソフトウェア工学やプログラミング言語学などを学んだ後、IAMASへ。情報工学だけではなく様々な活動に取り組む。代表作「月の声を聴くための言葉」(2022)

論文要旨

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——

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 —

昨今のデジタル化の進展に伴い、紙は急速に姿を消している。この流れの中で、衰退の道を歩み出した産業の一つとして印刷産業がある。また、日本における大企業と中小企業の格差は年々拡大しており、日本経済の二重構造として社会問題化している。筆者が複数の印刷会社と協力して作成した紙書籍が高く評価されたことを契機に、複数の印刷会社が協力することに、印刷産業が衰退の道を抜け出す可能性があるのではないかと考え、本研究を実施することに至った。

本研究は、中小企業における印刷会社が直面する課題を明らかにし、同業他社間のコミュニティ形成と協働を通じて、新たな価値を創出する可能性を探ることを目的とする。

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の低迷の原因を探り、複数の企業が協力して課題解決に取り組むことで、印刷産業の低迷を抜け出すことができるのではないかとこの視点から、検証を行う。

検証を行うために、インタビュー調査とワークショップの実施という手段を用いた。インタビュー調査では、複数の企業に対して半構造化インタビューを実施した。ワークショップはインタビュー調査で得られた知見をもとに、複数の企業が協力できるコミュニティを形成することを目的としたワークショップを企画・実施した。ワークショップは複数回にわたって段階的に実施し、参加企業間での問題意識の共有や共通目標の設定を目指した。初回のワークショップでは、インタビュー分析に基づく他己紹介をコミュニティ形成の契機として実施した。

本研究の成果の一つとして、参加者間でコミュニティを形成することに成功し、その後、参加者自身による自主的な活動へと進展した。よって、印刷産業における中小企業が単独で課題を解消するのではなく、協働による解決を目指すことの有効性が示された。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。



カワイタケシ

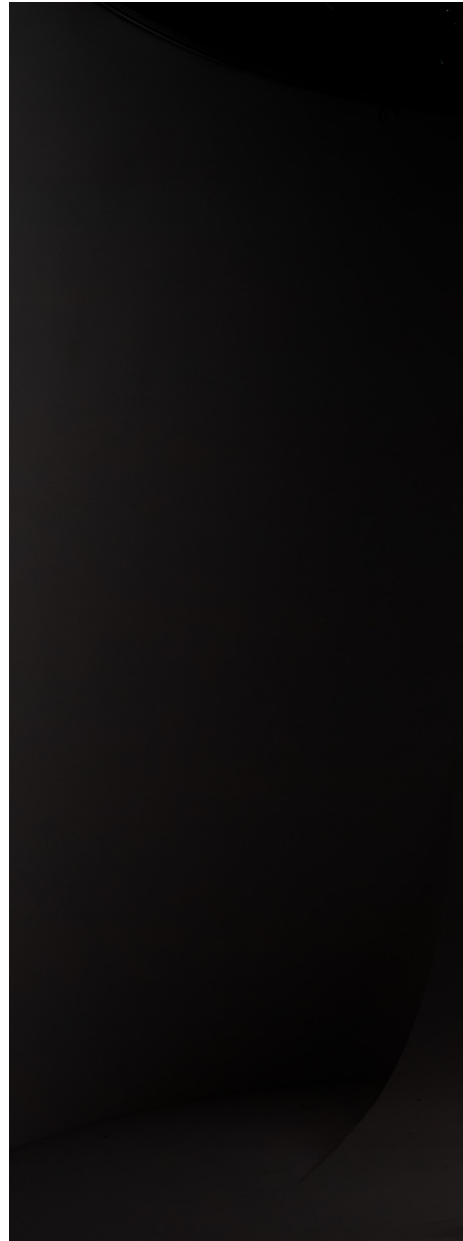
KAWAI Takeshi

息をしている (Breathing with (you).)

Breathing with (you).

「わかりあえなさ」という不条理を、可能性として捉え直すための実践。

A work to recapture the absurdity of “I can’t understand (you).” as a possibility.



「わかりあえなさ」をテーマとして、映像やパフォーマンスを用いた作品を制作。



菊田佳恵

KIKUTA Yoshie

私のネイルが私のネイルになるまで

Until my nails become my nails.

本作品は、「あるテーマに基づき自身で納得のいくネイルをデザインした後、他者と会話をし、もう一度同じテーマでネイルをデザインする。」という手法を繰り返し行った作品群です。今回は16テーマ分の会話前のネイル・会話の内容(音声と文字起こし)・会話後のネイルを展示します。自己が他者と触れ合い、干渉することで変容していく心情や思想の道のりを、他者との会話とネイルデザインの変化を用いて表現していきます。

This work is a group of works that repeatedly employs the technique of “designing nails that I’m satisfied with based on a certain theme, then talking to someone else, and then designing nails again on the same theme.” This time, for 16 themes, the nails before the conversation, the conversation (audio and transcript), and the nails after the conversation will be exhibited. The journey of emotions and thoughts is expressed through the conversations with somebody and the changes in nail design.



川崎生まれ。学部時代に数理科学科にてコミュニケーションロボットの楽曲リメンダシステムについて研究後、就職。IAMAS入学後は人の心の動きに着目し、人とロボットの共生する未来を思い描いている。

論文要旨

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——

Dealing with loneliness — Through my Master's work “Until my nails become my nails.” —

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、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。

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の現代特有の「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、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く様に感じているからだ。

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。

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。

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。

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。



三波蒼菜

MINAMI Aona

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に取りづらくなっている生徒の事例を通して——

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. —

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ります。本研究では一人の生徒との実践を通して、デジタルファブリケーション機器を用いて製作した給食時の姿勢を補助する椅子を提案しました。姿勢を保つための筋力の向上や食事量の増加などの効果を期待し、生徒本人が生活しやすくなることを目指しています。

Children with physical clumsiness may have difficulty maintaining posture when sitting in a chair to learn, eat, or perform other tasks. Through practice with one student, this study proposed a chair that assists with posture during mealtime, which was fabricated using digital fabrication equipment. I expect the chair to improve muscle strength for maintaining posture and increase the amount of food eaten, thereby making life easier for the student him/herself.



プロダクトデザインを学んだのちIAMAS入学。身体的不器用さと座ることをテーマに「できるようになる」ということについての研究を行っている。

論文要旨

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取りづらくなっている生徒の事例を通して——

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. —

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、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。

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。

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。



志村翔太

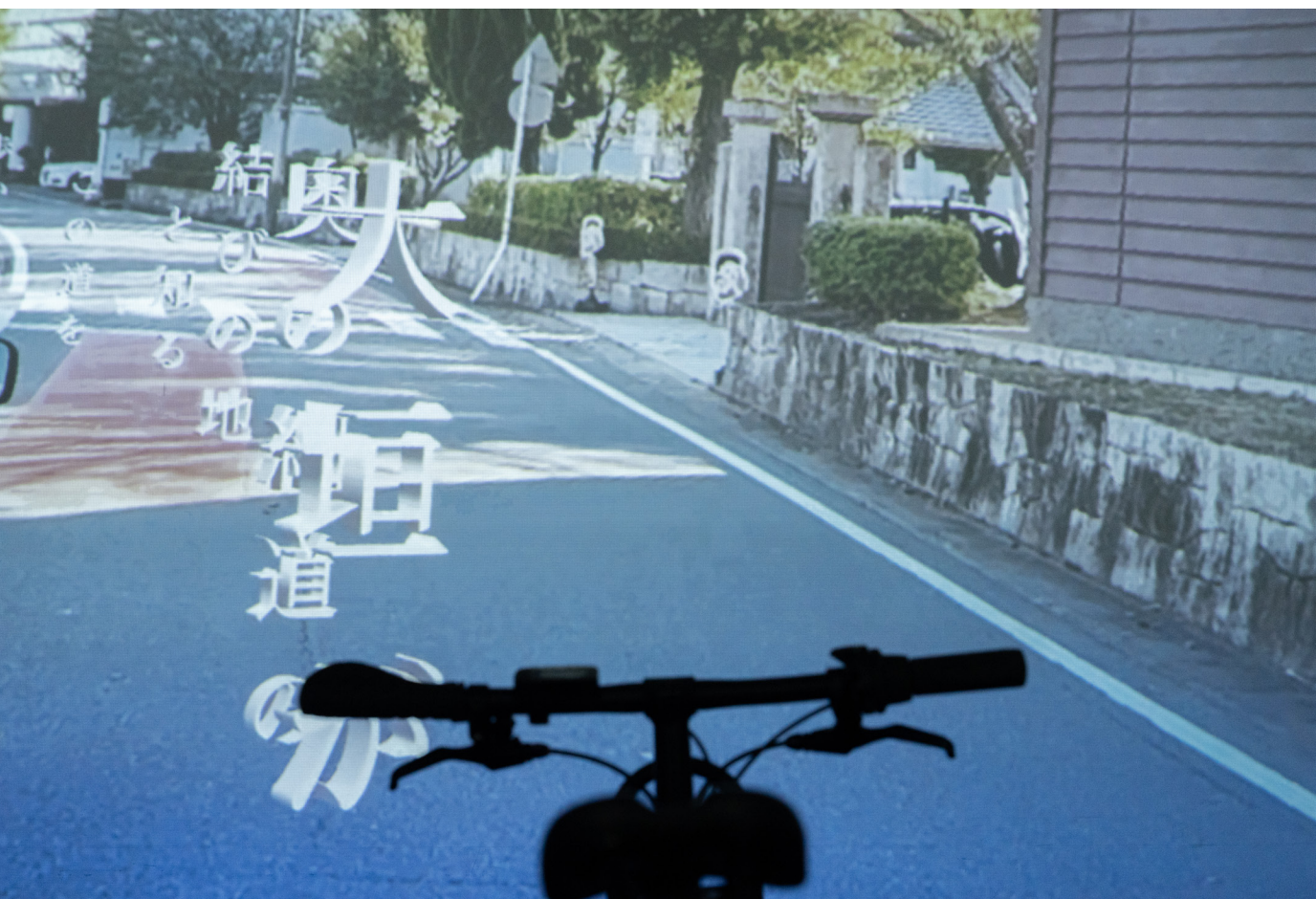
SHIMURA Shota

モバイル文学

Until my nails become my nails.

「モバイル文学」は自転車を使った移動並びにモバイルテクノロジーを文学表現と融合させることを目指し、自転車と装置を用いて各街をテーマにした小説をキャンバスとしての都市に描き出す連作です。

Mobile Literature is a series of works that aim to fuse mobility using bicycles and mobile technology with literary expression. Using bicycles and devices, it portrays novels themed around various cities, painting them onto the urban canvas.



神奈川県川崎市出身。世界旅行、事業開発を経てIAMAS博士前期課程に在籍。
松尾芭蕉が『奥の細道』の結びの地とした岐阜県大垣市への引越しをきっかけに
「モバイル文学」シリーズの作品制作を開始する。

論文要旨

自転車とARの融合による文学体験の研究——「モバイル文学」シリーズの制作を通して

Research on Literary Experiences through the Integration of Bicycles and AR — The Creation of the *Mobile Literature* Series

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「モバイル文学」の構築と、その実践的应用を通じて文学体験の拡張を目指すものである。「モバイル文学」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「モバイル文学 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「モバイル文学」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。

制作協力：クリティカル・サイクリング

端末：iPhone15 Pro, Xreal Light, 自転車

位置情報特定：Google ARCore API

(API経由で端末の緯度経度情報を特定し、AR文字オブジェクトを表示)



ジョンジユン

JUNG Jieyun

ただよう - drift

drift

「ただよう」とは、ゆらゆらとさまようさま。ある雰囲気やけはいが、静かにその場に満ちていくさま。何となく感じられ、はっきりとは掴めないけれど、確かに存在していること。この不安定さや落ち着きのなさ、そして、特定の形や目的を持たずに漂う感覚。羊の頭を被り、川に浸かりながら自作の文章を朗読する。パフォーマンスはライブ配信形式で行い、観客はその様子を鑑賞する。言葉が消える中で、コミュニケーションの限界や他者との理解の不確実さに向き合おう。

ただよう - *drift* refers to swaying gently, wandering without a clear direction. It is the way an atmosphere or aura quietly fills a space. Something that is faintly perceptible, elusive yet undeniably present. This instability, this unease—an unanchored sense of floating without a defined shape or purpose. Wearing a sheep's head, immersed in a river, reading aloud one's own words. The performance unfolds as a live stream, where the audience witnesses the scene. As words dissolve into silence, we confront the limits of communication and the uncertainty of understanding others.



2000年韓国生まれ、2019年より日本で生活をしている。多摩美術大学情報デザイン学科情報デザインコース卒業後IAMASへ。多言語話者である自分の経験から感じたコミュニケーション体験をもとに、表現している。

論文要旨

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

To remain incomprehensible — reflections through the work *drift*

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。

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。

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。

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。

造形物(羊の頭部): マーメイド紙153kgで制作

ライブ配信環境(パフォーマンス時):

配信ソフトウェア環境: Zoom

端末: iPhone XR 及び iPhone 12 Pro (配信用)、Macbook Pro (受信用)

※受信した配信動画を会場内のプロジェクターで投影

對中優

TAINAKA Masaru

Drifting

Drifting

私たちがゲームをしている時、身体は二つの空間に存在し、意識は二つの空間を漂うように行き来する。こういった空間の二重性に着目し、バーチャルな空間と現実空間の双方をパフォーマンスとインターネット的(SNS、VRSNS、オンラインゲーム)な通信のメタファー(壁と紙飛行機)を活用して展示空間に切り出す。

When we play games, our bodies exist in two spaces, and our consciousness drifts back and forth between the two. Focusing on the duality of these spaces, the exhibition space utilizes the metaphors of performance and Internet-like communication (SNS, VRSNS, online games) to create both virtual and real spaces (walls and paper airplanes).



ポストインターネットアート、キネティックアート、パフォーマンスアート、VJ、DJ。ポストインターネット、ポストヒューマニズムにおける不在感覚と想像される身体をテーマとし、見知らぬ対人を想定して進化してきたテクノロジーの不気味さ、政治的な力学について考察する。

論文要旨

ただそこにいるための二重空間

A double space to just be there

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し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。

徳保晴人

TOKUBO Haruto

これは、自動ドアにA4サイズの白紙を貼ることでセンサーの誤作動を意図的に誘発し、バグの現象を再解釈する試みである。偶然に観察したバグを再現していく中で、技術的エラーが持つ滑稽さや偶発性の中に、社会との対話を生み出した。単なる不具合として排除されがちなバグが、装置の構造や社会的文脈との関係性の中でいかに意味を持つかを探求する。公共空間での実践を通じて制作された映像は、見過ごされる現象がいかに新たな視点をもたらすかを問うものである。

This was an attempt to reinterpret the phenomenon of bugs by intentionally inducing sensor malfunctions by placing A4-sized blank sheets of paper on automatic doors. In reproducing bugs observed by chance, the project created a dialogue with society in the ridiculousness and contingency of technical errors. The work explores how bugs, which are often dismissed as mere glitches, take on meaning in relation to the structure of the device and its social context. The video, produced through practice in public spaces, questions how overlooked phenomena can bring about new perspectives.



2000年愛知県名古屋市生まれ。多摩美術大学情報デザイン学科を卒業後にIAMAS入学。収集する癖があり、バグるという現象を表現とするため制作をおこなっている。映像やグラフィックなどデザインをする。



成瀬陽太

NARUSE Santa

Sight / Insight

Sight / Insight

Sight / Insightは、人間の、光を見る意識の変容を試みるインタラクティブ・インスタレーション作品である。暗い部屋に入ると、複数の小さなLEDの光点が動いている。光点に近づいたり遠ざかったり探索しながら観察してみると、光の集合から「何か」が見えてくる。光の観察を経て実空間に戻ると、夜の路上を見るとときに「何か」を見ようと探索するように意識が変容しているかもしれない。

Sight / Insight is an interactive installation that seeks to transform the way humans perceive light. When you enter a dark room, you see multiple small LED lights moving about. As you approach and retreat from these points of light—actively exploring while observing—something begins to emerge from the cluster. After experiencing this act of observing light, when you return to ordinary space, you may find that your awareness has shifted. Looking at the streets at night, you might now find yourself searching for that elusive “something.”

大阪出身、長野育ち。慶應義塾大学環境情報学部を卒業後にIAMASに入学。
「探索的行為が伴うインタラクティブな鑑賞体験から現実空間の見え方、見る意識を変えること」をテーマに領域横断的な研究・作品制作を行っている。

論文要旨

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

A Study on the Visual Experiences That Elicit Memory Retrieval Through Exploratory Observation and Motion Perception:
Through *Sight / Insight*, a Device for Exploratory Observation of Light in Motion

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。

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。

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。

朴昭玟

BAK Somin

恥を知る滅び方について

For the Shame on the Destruction

「恥を知る滅び方について」という言葉を基に、現代の恥について考えた3つの作品を同じ空間に展示し連続的に観られるようにした。各作品は絵画、映像を使用した彫刻、体験型インスタレーションなどそれぞれ違う形をしている。作者の恥についての考えを作品という形で連続的に鑑賞することから、鑑賞者に作家の考察に触れ現代の恥について考えられる呪術的な空間を構成した。

Based on the phrase “For the Shame on the Destruction,” three artworks exploring the contemporary concept of shame are exhibited in the same space, allowing for a consecutive viewing experience. Each work takes a different form, including a painting, a sculpture using video, and an interactive installation. The artist’s reflections on shame unfold continuously through these artworks, creating a shamanic space that invites the viewers to engage with the artist’s reflections and reflect on the contemporary understanding of shame.



インスタレーションを中心に写真、映像、彫刻、絵画などの幅広い手法から作品を制作している。恐怖や恥など二分できない感情を通じて言葉の先にある表現を行う。

論文要旨

《恥を知る滅び方について》:「恥」をめぐる現代的考察とシャーマニズム的芸術実践

For the Shame on the Destruction: Contemporary Reflections on Shame and Shamanistic Art Practices

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。



橋本正隆

HASHIMOTO Masataka

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

Media Literacy Education through Metacognition and Mutual Understanding Based on Students' Experiences

高等学校におけるメディアリテラシー教育の授業デザインと開発した教材を作品として提示する。メディアリテラシーを「メディアを通して人や社会と関わる際の、自身の評価軸を持つ能力」と捉え、当事者性と包括性を両立し社会と接続した授業の実現を志向する。自身のメディア体験の振り返り、クラスメイトのメディア体験への理解、メディアと自身との関係の考察、グループによる創作活動を通したメディアリテラシー教育を提案する。

This work presents a curriculum design and educational materials for media literacy education in high schools. This research defines media literacy as “the ability to maintain one’s own standards of evaluation when engaging with people and society through media.” The curriculum aims to bridge individual experience with comprehensive understanding while maintaining connections to society. The proposed approach encompasses four elements: self-reflection on personal media experiences, understanding peers’ media interactions, analysis of media-self relationships, and collaborative creative projects



埼玉県生まれ。高等学校情報科教諭。大学卒業後、通信機器メーカーでASIC設計に従事。退職後、青年海外協力隊員（コンピュータ技術）としてタンザニアでの2年間の活動を経て現職。2019年から情報科教育に関する教科書指導書、問題集、副教材の執筆にも携わる。

論文要旨

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

Media Literacy Education through Metacognition and Mutual Understanding Based on Students' Experiences

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。

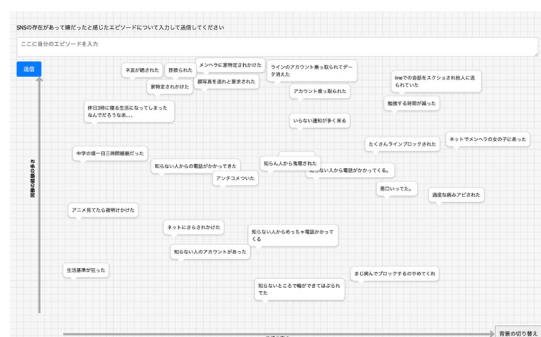
まず統計データ分析と質問紙・インタビュー調査を通じて高校生のメディア利用の実態を調査した結果、個別最適化されたメディア環境における利用実態の多様性と、多くの生徒がメディア利用に対してポジティブな側面とネガティブな側面の両方を認識しながら使用している状況が確認された。これらの知見に基づき、「メディアを通して人や社会とどのように関わっていくのか、自身の評価軸を作ること」をメディアリテラシーの諸要素を包括的に捉える新たな要素として定義し、構成主義の理論的視座とメディアアートの知見に基づく授業デザインを開発した。

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。



松井美緒

MATSUI Mio

残波 - Echoing waves

Echoing waves

「ししおどし」を中心とした、暗闇で鑑賞する7分間の作品。複製技術時代以降において、W・ベンヤミンは芸術作品の真正性に関わる「アウラの喪失」を指摘した。しかし、現代の情報化／消費化社会の中で「アウラ」は本当に失われたのだろうか？ 複製物のようなまがいものに対しても、受容者の欲望の力によって再びアウラを生み出すことはできないか？ 本作品では、「ししおどし」をトリガーとして、音響の力によって一回きりの「いま、ここ」の体験を提示する。今や和の雰囲気醸し出す「記号」として固定された「ししおどしのイメージ」の転換を試みる。

This work is a 7-minute piece centered around a “shishi-odoshi,” experienced in the dark. In the age of mechanical reproduction, Walter Benjamin pointed out the “loss of aura” in artworks related to their authenticity. However, in today’s information-driven and consumerist society, has the “aura” truly been lost? Could the power of the recipient’s desires re-create an aura, even for imitations or reproductions? This work takes the “shishi-odoshi” as a trigger, presenting a one-time-only experience of “here and now” through the power of sound. It seeks to transform the fixed “image of the shishi-odoshi,” now established as a “sign” evoking a Japanese atmosphere.



2000年生まれ。慶應義塾大学総合政策学部卒。音響が生む体験に興味を持ち制作している。

論文要旨

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

The Possibility of Redefining “Aura” in Sonic Expression: The Creation of the Sound Art *Echoing waves*

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。

「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普遍的に変化し、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。

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。

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。

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。

そこで、記号を通した知覚、シミュラクルにおけるオリジナルとコピーの問題、音響の特性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て、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。

照明制御システム制作・什器制作補助：塩澄祥大
使用ソフトウェア：Ableton live, Max for live
使用機材：振動スピーカー

山口結子

YAMAGUCHI Yuiko

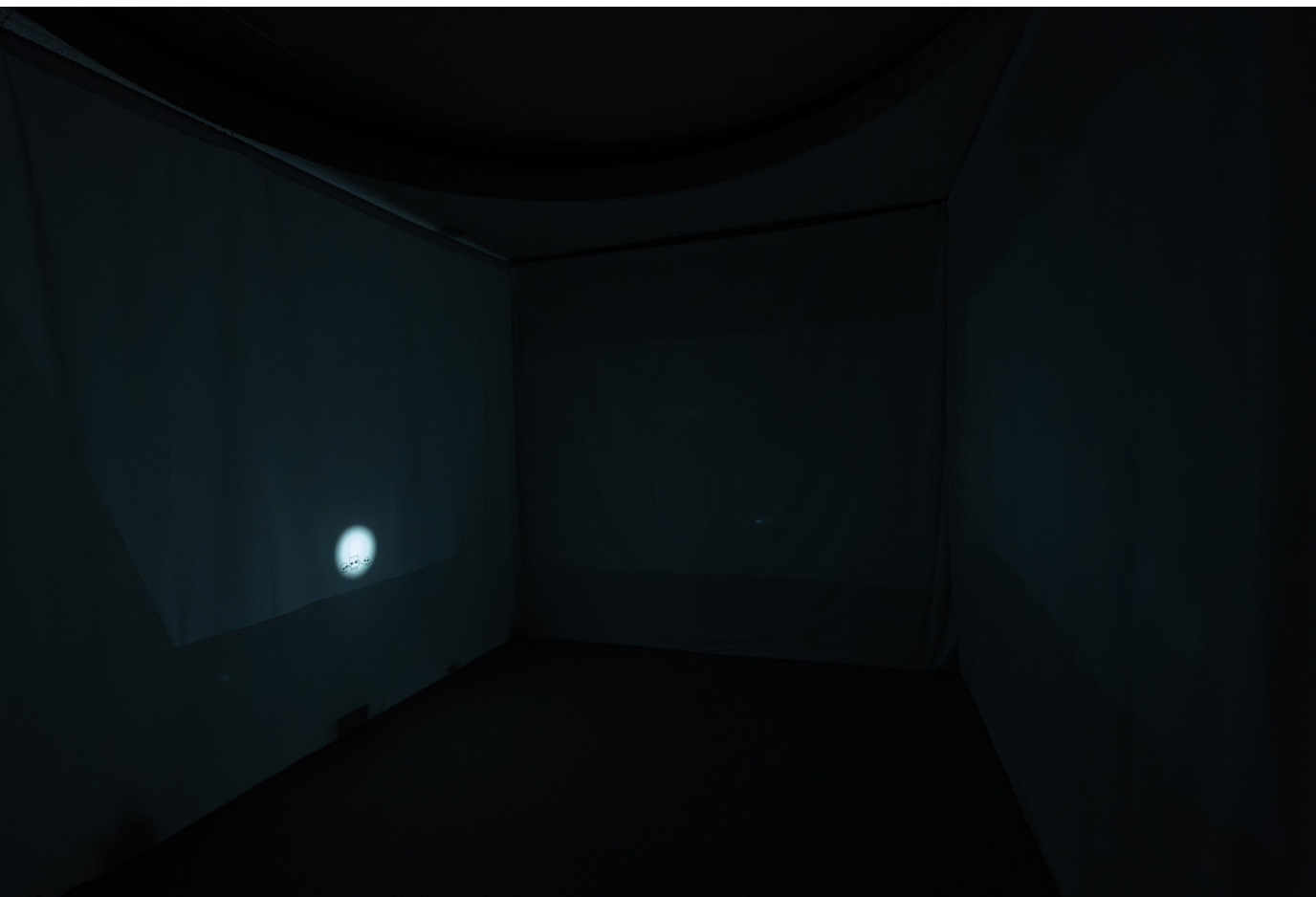
Tell You Just Because

Tell You Just Because

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。他者との関わりを身振り手振り、そして間から観察させる空間を創出する。

Animation That Encourages Discovery in Communication.

Creating a space that allows the observation of interactions with others through gestures, movements, and the spaces in between.



2000年宮城県生まれ。大学でメディアデザインを学び、IAMASに進学。IAMASでは、交わされる身振り手振りの背後にある感情や、間に潜む揺らぎから、他者とのつながりの可能性を探る研究制作を行った。

論文要旨

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

Animation that brings awareness to communication

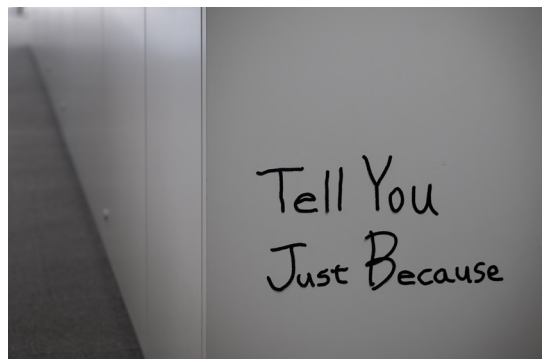
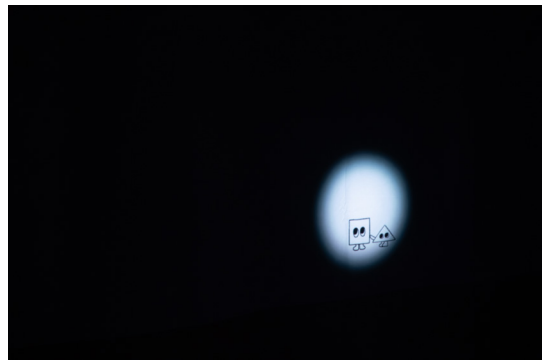
本研究は、現代社会におけるコミュニケーションの変容に着目し、特にSNSの普及と対面コミュニケーションの効率化がもたらす「間(ま)」や非言語的要素の軽視について考察する。本研究では、アニメーションの時間的な操作性を活かして「間」や「観察」、身振り手振りといった非言語的要素を視覚的に提示することで、鑑賞者が自己のコミュニケーションの在り方にどのような気づきを得るのかを探索する。

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。

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」の在り方を探索した。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。

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。



ジョアンナリュ

Joanna LYU

もし…が歌だったら

if... were a song

「もし…が歌だったら」は、言葉を使って音楽を当てるゲーム。プレイヤーはヒントを受け取り、自分の音楽ライブラリからそのヒントを表現する曲を見つけ出さなければならない。

“If... were a song” is a word-guessing music game. Players receive clues and have to use their own music library to find songs that represents those clues.



カード要素：Photoshopにより制作
カード素材：青芯紙

オーストラリア出身のゲームデザイナー。制度や権力、日常をテーマに、場所特有のゲームやインスタレーション、映像パフォーマンスなどを制作。南カリフォルニア大学でゲームデザインを学び、IAMASに進学。

論文要旨

既存の資産を再利用するためのフィジカルゲームの活用 ——抽象的な社会概念を理解し、関心を持ってもらう新しい方法

Utilizing physical games to repurpose existing assets - a new way for making abstract social concepts accessible and engaging

本研究は、フィジカルゲームがどのように日常生活を変容させ、抽象的な社会概念に対する関与の媒介となるかを探索する。日常的な習慣、公共空間、身近な素材といった既存の資産を再利用し、そこに遊びの構造を重ねることで、これらのゲームは内省、対話、批判的探究の機会を生み出す。フィジカルプレイが持つ、個人と環境をつなぐ独自の可能性に着目し、本研究は日常の中に探究と対話の場を作り出し、複雑な社会的概念を身近で理解しやすいものにするを目指す。

本研究では、三つのオリジナル作品を紹介する。『Warp and Weft』は、公共空間を探索と社会的交流の場へと変容させる協力型ゲームである。『if... were a Song』は、プレイヤーの個人的な音楽ライブラリを用い、言葉・概念・感情の間に予期せぬつながりを生み出すテーブルトップゲームである。『together we can reach new heights』は、日常的な素材とライブアクションの遊びを組み合わせ、資源利用や集団的努力といったテーマを探る作品である。複数の国で行われたプレイセッションの結果、『Warp and Weft』は185人のプレイヤーを巻き込み、『if... were a Song』は251人以上の参加者を得て、『together we can reach new heights』は47人がプレイし、多様な結果と洞察をもたらした。

本研究の概念的枠組みは、ホイジンガの「遊びの曖昧さ」に関する理論と、シカートが強調する「遊びの開かれた特性」を組み合わせ、曖昧さがどのように人々の関与を促進するかを考察する。デザイン手法は反復的なプロセスを基盤とし、既存の日常資産にルールを組み合わせ、ゲームをプレイテストし観察し、その結果を次の改良に反映するというサイクルを繰り返す。

それぞれのゲームは、社会的概念への批判的な関与を独自の形で促進する。『Warp and Weft』は、公共空間に存在する目に見えにくい構造を浮き彫りにし、プレイヤーが自身の移動や環境との関わり方について考えるきっかけを与える。『if... were a song』は、音楽を通じて意味を交渉する場を生み出し、アイデンティティ、文化、集団的記憶に関する対話を促進する。『together we can reach new heights』は、バルーンを感情的かつ象徴的なオブジェクトとして用い、協力や責任について考えさせることで、システムの脆弱性を具体的なメタファーとして提示する。これら三つのゲームは、フィジカルプレイが日常生活を内省、つながり、批判的な関与の場へと変容させ、抽象的な社会概念を具体的に理解しやすいものにするを示している。





プロジェクト研究 Project Research

[凡例]

- 本展覧会の資料展示で掲示されたプロジェクト研究についての情報を掲載する。
プロジェクトの情報、図版、図版キャプションを基本とする。
- プロジェクトの情報として、プロジェクト名、研究代表者、研究分担者、研究期間、
プロジェクト概要を記載した。
- 図版は出展作品および展覧会の中で行われたパフォーマンスを撮影したものである。
- 図版キャプションには、プロジェクトで制作した個別作品などの情報を記載した。
- 和文と一部の英文は研究代表者または研究分担者が執筆したものである。

[Notes]

- Contains information concerning project research exhibited at IAMAS 2025.
This consists of project information, illustrations, and captions.
- Information on projects includes project title, research representative,
research team members, research period, and project outline.
- Illustrations consist of images of the exhibited works or performances held in the venue.
- Illustration captions contain information on individuals' work created as part of the projects.
- The Japanese text is written by the research representative and research team members.

体験拡張表現プロジェクト

Enhanced Experience Expression Project

〔研究代表者〕 平林真実

〔研究分担者〕 前田真二郎、小林孝浩、飛谷謙介

〔研究期間〕 2021年度－2024年度

Research Representative: HIRABAYASHI Masami

Research Members: MAEDA Shinjiro, KOBAYASHI Takahiro,
TOBITANI Kensuke

Research Period: 2021–2024

リアルタイム、インタラクティブな体験には高度なテクノロジーと、テクノロジーを使いこなす表現手法やコンテンツが必要になります。AR、MR、VRといったxR技術により実空間と仮想空間を融合した体験空間の構築、視覚や聴覚以外の各種感覚を用いることによる体験の複合化など、高度な技術と表現による体験拡張は急激に進化しています。本プロジェクトでは、テクノロジーを使いこなし、テクノロジーに適した高度な表現を研究することで、新たな体験拡張の創造を目指します。音楽イベントNxPC.Labの活動と連携することで、研究を展開する場として効果的に利用し、研究・展開を融合した実践的な研究を進めます。

プロジェクト最終年度となる本年度は、M1の7名が履修し、体験の拡張を目指した研究・作品を制作しました。東京コンピュータサービス株式会社(現在はマープル株式会社)とのXR領域の共同研究も継続し、学会への発表活動、サブプロジェクトとしてNxPC.Lab名義の音楽イベントも開催しました。

Real-time, interactive experiences require advanced technology, as well as expressive methods and contents that make full use of the technology. The creation of an experience space that fuses both real and virtual spaces through Cross Reality technologies such as AR, MR, and VR, and the composition of experiences through advanced technologies and expressions to create expansive experiences using every sense beyond just sight and hearing are rapidly evolving. In this project we master technology, and by researching advanced expressions that are appropriate for technologies we aim to create new expansive experiences. By working and cooperating with the music event, NxPC.Lab, we can use it effectively as a space to develop our research, and we can make progress with our practical research that fuses both research and expansion.

The project whose final year was this year was composed of 7 first year master's students and they researched and created a work with the goal of experience expansion. Continuing our collaborative research in the field of Cross Reality with TCS (now known as Maple Corp), we did presentations at academic conferences, and we held a music event under the name of NxPC.Lab as a subproject.



福祉の技術プロジェクト

Technology for Welfare Project

[研究代表者] 山田晃嗣
 [研究分担者] 小林孝浩
 [プロジェクト研究補助員] 篠田幸雄
 [研究期間] 2014年度－2024年度

現代社会においてライフスタイルのみならず、価値観なども多様化しています。そうした現代に生きる中で、時折感じる課題や不具合を技術で解決し、新しい生き方を提案し、希望に満ちた未来を目指します。

本プロジェクトでは、障がい者福祉などに代表される「狭義の福祉」に限定することなく、我々の「身近にある福祉」など幅広い内容を扱っています。

一方で、自然災害の頻度は増加し、被害の規模は拡大しつつあるように思われます。こうした脅威の下、災害から命を守ることはもちろんのこと、災害時にもより前向きに生きられるための技法が必要とされと考えます。このプロジェクトでは「防災」も一つのテーマとして取り組んでいます。

本年度はメンバー各自がそれぞれ興味・関心の内容を選択し、フィールドワーク等を行いながら大きく4つの提案を行いました。

Research Representative: YAMADA Koji
 Research Member: KOBAYASHI Takahiro
 Project Research Assistant: SHINODA Yukio
 Research Period: 2014–2024

In modern society, it is not only lifestyles, but also sense of values that are diversifying. Whilst living in this sort of present, at times we solve problems and malfunctions using technology; we propose new ways of living and aim towards a promising future.

This project addresses a broad range of topics, not limited to “welfare in the narrow sense” such as welfare for disabled persons, but also encompasses aspects of “welfare in our immediate surroundings” and everyday life.

At the same time, the frequency of natural disasters is increasing, and it is thought that the scope of harm is gradually expanding. Under this threat, it is a given that we try to save lives in the face of disaster, and we believe that techniques are necessary to be able to live positively even in times of disaster. In this project one of the themes we tackle is “disaster prevention.”

In this fiscal year each member chose their individual contents of interest / concern, and whilst performing fieldwork they made four main proposals.



場所・感覚・メディア

Place Sense Media

[研究代表者] 前林明次

[研究分担者] 小林孝浩

[研究期間] 2022年度—

Research Representative: MAEBAYASHI Akitsugu

Research Member: KOBAYASHI Takahiro

Research Period: 2022—

——ある場所を訪れ、感じ、考え、テキスト、写真、映像、音響によって変換し、表し、語り合う。それらが重なり混じり合う空間の中でまた「場所」が生まれ、わたしたちの「感覚」も変容していく——

本プロジェクトは、センサリー・メディアとしての映像、音響表現による「場所」の表象を多角的に捉え直し、あらたな芸術表現の可能性を探っています。アート、映像、音響、人類学、思想…様々な領域にまたがる研究者、制作者をゲストに迎えレクチャーやワークショップ、展覧会を開催しています。

本年度は3つのフィールドワークを行い、プロジェクト活動を通して得られた知見を踏まえながら各メンバーによる作品制作を行いました。

Visiting a place, feeling, and thinking. Transforming that experience into text, photos, videos, sounds, and expressing it, talking about it. That piles up, and blends together in a space to birth once more a “place,” and our “senses” also transform.

In this project we reconsider multilaterally the representation of a “place” based on visual and acoustic expression as sensory media, and in doing so we are searching for the possibility of new artistic expressions. Researchers expanding across a variety of fields; art, video, sound, anthropology, and philosophy come together and hold lectures, workshops, and exhibitions with the creators as guests.

This fiscal year we held three fieldworks, and based on the knowledge which was acquired through the project's activities, each member created a piece of artwork.



Collaborative Design Research Project

Collaborative Design Research Project

〔研究代表者〕 鈴木宣也
 〔研究分担者〕 赤羽亨
 〔研究期間〕 2023年度ー

Research Representative: SUZUKI Nobuya
 Research Member: AKABANE Kyo
 Research Period: 2023ー

社会の課題を発見し、物やシステム開発を通じてそれらを解決しようとするデザイン思考などのデザイン方法論について、2004年頃から事例が増えてきています。しかし、実践する人や経験則、対象とした課題のフレーム自体の設定、あるいは提案した解決方法自体の影響も含め、デザインの方法論自体に関して検証する時期に来ていると考えられています。

また、消費を前提とした社会に閉塞感を感じ、サステナビリティへ移行しつつある状況下において、その背景にある社会性や人々の価値観の変化も踏まえ、新たな問いのあり方やデザインプロセスが関わる範囲や影響について模索する必要があると考えています。

これまでの原因と結果に基づいた近代的デザイン手法を乗り越えるためにも、全体性やその影響なども含め試行し、デザインする人とデザインする対象との関係を考え、社会とデザインが影響する範囲を検討したいと思い活動しています。

Since around 2004, more examples began to emerge concerning design methodologies such as Design Thinking, which seeks to identify social issues and solve them through the development of products and systems. However, we believe that the time has come to inspect the design methodology itself, including practitioners, rules of thumb, the framing of the targeted issue, and perhaps the impact of the proposed solution itself.

Additionally, we feel a sense of hopelessness in our consumption-based society. Regarding current circumstances where we are making the switch over towards sustainability, and factoring in that setting alongside changes in sociality and people's sense of values, we believe that there is a necessity to explore new ways of asking questions, and the scope and impact of the design process involved.

In order to overcome the modern design techniques based on cause and effect that have been used up to now, we are conducting trials with whole designs and their impact. We consider the relationship between the designer and the target of the design, and we are working to examine the scope of effect of both society and design.



運動体設計

Visions in Motion

〔研究代表者〕 瀬川晃

〔研究分担者〕 赤松正行、クワボリョウタ

〔研究期間〕 2023年度ー

Research Representative: SEGAWA Akira

Research Members: AKAMATSU Masayuki, KUWAKUBO Ryota

Research Period: 2023ー

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

手法としては、クリティカル・サイクリングが自転車に乗ることを批評的に捉えている点に着目し、このプロジェクトでは何らかの「運動体」に関連する実践が、芸術的、社会的、学術的な意義を持つかどうかを検証します。

2024年度は、複合施設である大垣市スイトピアセンターのメディアアート事業において、IAMASの教員・学生による運動体設計プロジェクトメンバーが参画し「うごき」をテーマにした新作を発表しました。そのほか、前期後期を通じて研究参加者各自による実践をクリティカル・サイクリングのWEBサイトへ記事として公開しました。

A moving body is defined as: with the passing of time the phenomenon or activity that changes the body's position in space, and finding motifs that become motives; exploring methodologies and insights to perform daily practices. Based on the words of Moholy-Nagy Laszlo (1947), the starting point is to keep intellect and emotions in balance with social and technical elements, with the objective of validating and exposing the process of materializing ideas.

As for the methodology, there is a focus on “Critical Cycling’s” critical view of bicycle riding, and this project examines whether practices related to some kind of “kinetic body” have artistic, social, or academic significance.

In FY 2024, IAMAS faculty and student members participated in the planning of the “Visions in Motion” project at the media art project of the Ogaki City Suitopia Center, a complex facility, and presented a new artwork based on the theme of “movement.” Aside from that, throughout the first and second terms, each individual researcher’s practice was publicised in the form of an article on the Critical Cycling website.



The Art of Listening

The Art of Listening

〔研究代表者〕 金山智子
 〔研究分担者〕 吉田茂樹、松井茂
 〔研究期間〕 2023年度—

Research Representative: KANAYAMA Tomoko
 Research Members: YOSHIDA Shigeki, MATSUI Shigeru
 Research Period: 2023—

「きくこと」は人が生きていく上での基本的な行為であり、また人と関係する上での土台でもあります。そして「きくこと」は研究や表現活動にとっても重要です。「語り」は、語り手と聞き手の相互行為による共同生成ですが、「語り」に多くの注目が集まり、「きくこと」はあまり議論されてきませんでした。多くの人たちにとって「きくこと」は受動的の行為と思われているのかもしれませんが、「きくこと」は過去や現在に関わる行為であり、未来へつながるとはあまり考えられていないのかもしれませんが。本プロジェクトでは、「きくこと」を表現技法として位置づけ、その方法論や実践、哲学的意義にアプローチすることを通じて、自発的で創造的な行為として考えていきます。

前期は現在使用されなくなった公衆電話によるコミュニケーションをテーマにした「顔なしフォン問答」を企画、後期はメンバーの関心や研究に紐付けながら様々な活動を通して「きくこと」を実践し、考察を深めました。

“Listening” is a fundamental act of human life, and it is also the basis for connection between others. Thus, “the act of listening” is very important in research and expression activities. “Talking” is co-generated based on the mutual interaction between a speaker and listener, however, “talking” has garnered a lot of attention whilst “listening” has not really been discussed. This may perhaps be caused by “listening” appearing to be a passive act to many people, and due to how “listening” is an act that involves the past and present, and is hardly considered to be connected to the future. In this project, “listening” is positioned as an expressive technique, and through approaching its methodology, practice, and philosophical significance, we consider it going forward as a spontaneous and creative act.

In the first term we planned the “Faceless phone dialogue” which was based on the theme of communication using a no longer presently used public telephone. In the second term we practiced “listening” and deepened our study of the topic through various activities and by linking the interests and research of project members.



テクノロジーの〈解釈学〉

A Hermeneutics of Technology

〔研究代表者〕 小林茂
〔研究分担者〕 大久保美紀
〔研究期間〕 2024年度—

Research Representative: KOBAYASHI Shigeru
Research Members: OKUBO Miki
Research Period: 2024—

人工知能に代表される高度で複雑化したハイテクノロジーは、単なる道具に還元されブラックボックス化されるか、不可避で抗えない変化をもたらすものとして扱われる傾向にあります。そうした立場からの議論では、近代技術や機械技術に基づく今日のテクノロジーは、それ以前の技術から分断されたものとして扱われます。しかしながら、テクノロジー／テクニクスの語源であるテクネー（技術知）は、アルス（芸術）や技芸をも意味する広義の概念であったことを踏まえると、連続的に捉えることもできるはずです。

本プロジェクトでは、テクノロジーに関する責任を手放さず、かといって決定論的なものだとして絶望しないための方策として、テクノロジーは誰もが自在に解釈し自分たちのものにできるという考え方に基づく作品群を提示すると共に、それらの作品群と体験者たちの経験を基に「テクノロジーの〈解釈学〉」として理論化することを試みます。

Highly developed and complex technologies represented by artificial intelligence tend either to be reduced to mere tools and subsequently black-boxed, or to be treated as forces of inevitable and irresistible change. From such perspectives, contemporary technologies based on modern and mechanical techniques are often regarded as being disconnected from earlier forms of technics. However, considering that *technē*, the etymological root of both technology and technics, was originally a broad concept encompassing *ars* (art) and various technics—that is, skilled practices—it should be possible to conceive of technology as something continuous rather than discontinuous.

This project proposes a set of works grounded in the concept that technology can be freely interpreted and appropriated by anyone, offering a strategy for engaging with technology without relinquishing responsibility, yet without falling into despair through technological determinism. Alongside these works, the project attempts to theorize, based on both the works themselves and the experiences of those who engage with them, what may be called A Hermeneutics of Technology.



Extreme Biologies

Extreme Biologies

[研究代表者] ホアン・マスエル・カストロ

[研究分担者] 前林明次、菅実花

[研究期間] 2024年度ー

Research Representative: Juan Manuel CASTRO

Research Members: MAEBAYASHI Akitsugu, KAN Mika

Research Period: 2024ー

私たちはいま、バイオテクノロジーの躍進と文化が融合しながら、未知の領域へと突き進む時代に生きています。生命の進化が、生物学的な力学によって左右されるランドスケープではなく、アイデア、信仰、人間の主体といった複雑に交錯する要素にも影響を受ける状況に直面しています。

Extreme Biologiesは、バイオテクノロジーと文化の価値観のもつれ、およびそれが生命の進化に与える影響について、宇宙生物学、生物学、メディアアートの視点から実践をしながら考察を深める、実験的なプロジェクトです。このプロジェクトでは、生命の進化、エコロジー、地球温暖化、共存、バイオテクノロジーといった問題に関連したメディアアートの役割を探求しています。

We find ourselves in an era marked by the convergence of biotechnological advances and human culture, a convergence that propels us into uncharted territories.

The familiar Darwinian narrative, with its emphasis on biological evolution as the primary driver of change, now gives way to a narrative shaped by the currents of cultural values.

We are navigating a “post-Darwinian era,” a landscape where the evolution of life is steered not only by the forces of biology but by the intricate interplay of ideas, beliefs, and human agency. In the wake of this paradigmatic shift towards a “post-Darwinian era,” this project explores the role of media art in relation to questions of evolution, ecology, global warming, pollution, co-existence, biotechnology and the presence of what we might term “extreme biologies.”





Event Outline

イベント概要
Event Outline

情報科学芸術大学院大学[IAMAS] 第23期生修了研究発表会

開催概要

日時	2025年2月21日[金] — 24日[月・振休]
会場	ソフトピアジャパンセンタービル
時間	10:00–18:00(初日のみ13:00から)
出展者数	修了研究発表会:21名
来場者数	約670名



イベント

2月21日[金]	IAMAS JUNCTION 登壇者：成瀬陽太、徳保晴人、松井美緒／橋本正隆、上田麟太郎／嶋晏澄、竹本誠、宮崎那奈子／三波蒼菜、後藤朋美、朴昭玫
2月22日[土]	クリティカルサイクリング—— 寒中ライド —— 主催：クリティカル・サイクリング プロジェクト研究：口頭発表 登壇者：Collaborative Design Research Project／テクノロジーの〈解釈学〉／体験拡張表現プロジェクト／ 場所・感覚・メディア なぜ私たちは自らの校舎をディストピアと呼ぶのか 登壇者：志村翔太、坂根大悟、赤松正行 ガムラン演奏 演奏者：小林史佳、奥野唯織、兒島朋笑、朴昭玫、後藤朋美、大久保美紀、岡戸香里、林晃世、いまをまこと 主催：IAMAS ガムラン部 ジェンダーじゃない話をしよう！ 菅実花、松井茂、小林史佳、早田仁知、高岸航平（ファシリテーター） IAMAS JUNCTION 登壇者：山口結子、JUNG JIEYUN、菊田佳恵 NxPC.Live vol.72 庵楽と映像 Record Prayer、ニチウシ（オーハシ）、hrx、Nomad Sentinel 主催：NxPC.Lab
2月23日[日]	なぜ私たちは自らの校舎をディストピアと呼ぶのか：サイクリングツアー 志村翔太、坂根大悟、赤松正行 主催：クリティカル・サイクリング プロジェクト研究：口頭発表 登壇者：The Art of Listening／Extreme Biologies／運動体設計 IAMAS JUNCTION 對中優、カワイタケシ、猪崎康世 ポスト言語学：「言葉とは何か」とは何か 登壇者：伊藤雄馬、マユンキキ、早田仁知、高岸航平 主催：早田仁知 技術／手法の実験の積み重ねから生まれる視覚表現を紐解く 登壇者：成瀬陽太、橋本麦、石川将也 主催：成瀬陽太
2月24日[月・振休]	IAMAS JUNCTION 登壇者：浅井睦、璃月ゆあ IAMASのはじまり、坂根 巖夫先生を偲んで 登壇者：岩井俊雄、山元史朗、鈴木宣也、クワクボリョウタ（聞き手） IAMASONIC 2025 - pit in 出演者（出演順）：ツキトアキ（飛谷謙介＋福島諭）、浅井睦＋橋本正隆、SAMOTRACK（對中優＋山口結子）、中村駿＋奥野唯織、林嶋彦、松井美緒、上田麟太郎 主催：IAMASONIC 2025

IAMAS 2025

第23期生修了研究発表会・プロジェクト研究発表会

—
[監修]

赤羽 亨

—
[編集]

福島 諭、松浦 昭弘

—
[デザイン]

柳川 智之

—
[撮影]

丸尾 隆一、IAMAS 2025 アーカイブ 班

—
[翻訳]

ルベア・エリック

—
[印刷]

株式会社 廣和

—
[発行]

情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]

〒503-0006 岐阜県大垣市加賀野4丁目1番地7

www.iamas.ac.jp

—
[発行日]

2025年7月発行

IAMAS 2025

Graduation and Project Research Exhibition

—
[Supervisor]

AKABANE Kyo

—
[Editor]

FUKUSHIMA Satoshi, MATSUURA Akihiro

—
[Designer]

YANAGAWA Tomoyuki

—
[Photography]

MARUO Ryuichi, IAMAS 2025 Archive Group

—
[Translation]

LUPEA Eric

—
[Printing]

KOWA Co.,LTD

—
[Publisher]

Institute of Advanced Media Arts and Sciences

4-1-7 Kagano, Ogaki, Gifu 503-0006, Japan

www.iamas.ac.jp

—
[Publication Date]

Published July, 2025

本書を無断で複製、転載することを禁止します。

© IAMAS 2025

修士研究

嶋晏澄

竹本誠

宮崎那奈子

後藤朋美

浅井睦

猪崎康世

上田麟太郎

璃月ゆあ

山ノ内ケシ

菅田悠恵

三浦聖菜

志村翔太

ジョンジュン

對中優

徳保晴人

成瀬陽太

朴昭玟

橋本正隆

松井美緒

山口結子

ジョアンナリュ

プロジェクト研究

体験拡張表現プロジェクト

福祉の技術プロジェクト

場所・感覚・メディア

Collaborative Design Research Project

運動体設計

The Art of Listening

テクノロジーの〈解釈学〉

Extreme Biologies



情報科学芸術大学院大学
Institute of Advanced Media Arts and Sciences

IAMAS