

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	22105	名前	河合将也
修士論文題名	自転車生命体 Cycloborg の制作			
<p>本研究は、イヴァン・イリイチの「コンヴィヴィアルな道具」における議論を出発点とし、現代社会においてテクノロジーに対するフラストレーションや違和感を抱くこと自体が困難になりつつある現状を問題視する。その結果、テクノロジーによる支配は一層強化され、最終的には問い直す力さえも奪われかねない状況に陥っている。この問題意識に基づき、本研究はクリティカルデザインのアプローチを通じて、過剰なテクノロジーが形成する従属構造を可視化し、テクノロジーに対する批評的思考を誘発する触媒となる作品の制作を目的とした。</p> <p>第1章では、イリイチ「コンヴィヴィアリティのための道具」（イリイチ, 1973）における二つの分水嶺とそれに付随する六つの脅威を整理し、現代のデジタル技術がもたらす依存の深化と主体性の喪失という二軸によって再解釈する。そして、かつてバランスの崩壊の前兆として機能していたフラストレーション感覚が鈍化した現状を問題意識とし、その代替として問い直しの機会を意図的に創出する必要性を論じる。</p> <p>第2章では、Anthony Dunne & Fiona Rabyらによるクリティカルデザイン理論を確認し、本研究におけるアプローチとしての有効性を考察する。先行作品として Priscila Huggable Atomic Mushroom、The Toaster Project、Autonomous Trap 001、Objects for Lonely Men を取り上げ、その批評的態度を考察する。</p> <p>第3章では、先行作品を踏まえ、本研究が採用する四つの制作方針を示す。①批評の矛先を社会全体ではなく私たち自身の内面化された依存へ向ける ②問題を過剰に誇張し可視化する ③ドキュメンタリーとフィクションを交錯させるドキュフィクション表現で虚実の境界を曖昧化する ④コンヴィヴィアルな道具としての自転車をモチーフにする。</p> <p>第4章では、これら方針に基づき、自転車を「人を奴隷化する装置」に転じさせるために二つのプロトタイプを開発・実装したプロセスを記述する。RespiCycle Systemは自転車のペダリング位相に呼吸を強制同期させ、最も根源的な生理行為を機械に従属させる。TeraCycle Systemは走行風で水を凝縮し、その水と呼気を用いてスピルリナを培養・摂取させることで、生存を自転車に全面依存させる生命維持システムとして開発された。</p> <p>第5章では、修士作品「自転車生命体Cycloborg」を詳述する。本作はこれらシステムを搭載した「自転車と作者自身との相互作用を通じ、主体性を奪われた人間が生き延びる姿をドキュフィクション手法で描いた映像作品を主軸とするインスタレーション作品である。本作は、再構築した自転車、映像作品、設計図を配置し、鑑賞者は映像と実物を行き来しながら多層的に体験できる展示形式で提示した。</p> <p>第6章では、本研究の創作的成果として以下の三点を示す。第一に、二つのプロトタイプシステムを通じて呼吸や水・食料といった生理的行為を機械依存させ、依存の深化-主体性の喪失の循環構造を具体的に可視化した点。第二に、ドキュメンタリーとフィクションを交錯させるドキュフィクション手法によって現実と虚構の境界を曖昧化し、鑑賞者に自己解釈を強いる体験を創出した点。第三に、日常的なコンヴィヴィアルな道具である自転車を逆説的に奴隷装置へと再構築し、その滑稽かつ不条理な姿を提示することでテクノロジー依存への違和感を喚起し、批評的思考を誘発する触媒として機能する作品を制作した点である。最後に今後の課題を述べる。</p>				
論文審査員 主 査	松井茂 教授			
副 査	大久保美紀 准教授			
主指導教員	赤松正行 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	22105	Name	Masaya Kawai
Title	Creation of the Bicycle Lifeform Cycloborg.			
<p>Text heThis study takes Ivan Illich’s <i>Tools for Conviviality</i> as its point of departure, observing how modern digital technologies have eroded our capacity to experience frustration and thereby deepened our unreflective dependence on them. With the initial “watershed” of convivial tools overtaken by a second watershed of domination, six threats emerge that trap us in cycles of lost agency and escalating reliance. To reclaim critical awareness, we propose that design itself must generate intentional moments of dissonance.</p> <p>Drawing on the theories of Anthony Dunne and Fiona Raby, this research adopts a critical design approach, inserting “stickiness” rather than seamless solutions into everyday objects. We distilled four guiding principles from key precedents—Priscila Huggable Atomic Mushroom, The Toaster Project, Autonomous Trap 001, and Objects for Lonely Men—and applied them to the quintessential “convivial tool”: the bicycle. By overloading a bicycle with deliberately absurd extensions, we sought to render visible the absurdity of wholly unexamined technological dependence.</p> <p>Two prototype systems were developed. The RespiCycle System enforces a forced synchronization of the rider’s breathing with pedal rotation, subordinating even the most fundamental act of respiration to mechanical rhythm. The TeraCycle System condenses atmospheric moisture into drinkable water and uses it—together with the rider’s exhalations—to cultivate spirulina, thereby requiring continual pedaling for both hydration and sustenance. These prototypes were not designed for practical utility but as theatrical devices to expose dependency loops in visceral, bodily terms.</p> <p>The resulting installation, Cycloborg, centers on a four-and-a-half minute film that interweaves documentary footage of prototype trials with staged fiction, creating a docufictional experience that unsettles the boundary between reality and representation. In the gallery, viewers move freely between the reconstructed bicycle, the projected film, and explanatory schematics, compelled to negotiate their own role as observers and participants in the critique.</p> <p>By transforming an everyday, life-extending “convivial” object into a caricatured instrument of servitude, Cycloborg jolts audiences out of complacency and reignites a critical stance toward the technologies that shape our lives. This work thus functions as a catalyst—an invitation to rediscover discomfort as the first step toward informed agency and reflective engagement with our technological environment.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Shigeru Matsui		
Co – Examiner		Miki Okubo		
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	22113	名前 細野竜矢
修士論文題名	マルチコマディスプレイに遍在する竜—複数モニターとペッパーズゴーストを用いた映像装置による漫画表現の空間的拡張—		
<p>本稿は、漫画表現においてコマが担う二つの機能が重要であることを再確認し、それらが漫画読解のリテラシーの中で透明化している点を指摘する。そのうえで、漫画独自の表現を物理空間へ拡張する実践を通じ、コマの機能が鑑賞者の意識下へ取り戻されることを、作品制作から得られた知見をもとに理論として示す。漫画研究において、このメディア特有の性質について論じる際には、「コマ枠・イメーシ・文字」のような構成要素単位で語られることが多い。筆者は其中でも漫画にとって最も重要な要素は「コマ」であると考えている。様々な漫画論の中でも、現代に至るまで、「コマは漫画の中核を担う要素としてよく位置付けられる。また、漫画はコマが有する機能を基盤に、メディアに合わせた展開や表現手法の変化をしている。スマートフォンの普及によって流通した縦スクロールの漫画や、ページに動的特徴を取り入れたモーションコミックも近代漫画表現の一例だろう。しかし、これらの例は、従来の漫画のようにコマ割りを一望したり読み返したりするような体験は起こり難いことから、漫画本来の特徴から外れた変化であると考える。筆者は、紙面上で漫画が有していた特徴を失った表現は、漫画表現の拡張であるとは言えないと考えているため、本研究では、漫画本来の体験はそのままに、コマの機能とそれを用いた表現を物理空間へ拡張する実践を行っていく。コマはその機能を前提にした多様な表現が存在しているか、その中でも特に「コマを越境する表現」と「読み順を錯乱させる表現」の二つに着目する。これらの表現を立体的な空間に置き換えて実践することで、「紙面上では行うことのできない空間表現へと拡張する。第一章では、漫画を構成する要素のうち最もコマが重要であると考ええるに至った経緯を整理する。第二章では、重要であると位置付けたコマには「閉じる機能」と「読み順を想起させる機能」が備わることを確認し、これらの機能を用いた表現は漫画独自のものであることを論じる。第三章では、本研究の実践的位置付けとして制作した映像インスタレーション作品《祇ノ竜》の構成や制作過程について述べたうえで、物理空間に漫画表現を拡張する意義を検討する。第四章では、これまで論じてきたことを総合して、漫画表現を物理空間に拡張することがコマ機能を鑑賞者の意識下に取り戻すことに接続していたのかを、実践から得られた知見をもとに考察する。結論では、ここまでの理論的検討と制作実践から得られた知見から、漫画読解のリテラシーの内部で透明化していたコマ機能を鑑賞者の意識下へ回収しうることを示す。</p>			
論文審査員 主 査	前田真二郎		
副 査	吉田茂樹		
主指導教員	菅実花		

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master's Program				
Submitter	Student ID	22113	Name	TatsuyaHosono
Title	The Ubiquitous Dragon Across Multi-Koma Displays: Spatial Expansion of Manga Expression through a Multi-Monitor and Pepper's Ghost Apparatus			
<p>This paper reaffirms the importance of two functions that panels (koma) perform in manga expression, and points out that these functions have become transparent within manga-reading literacy. Building on this, through a practice that extends manga-specific expression into physical space, the paper theorizes—based on insights obtained through the production of an artwork—that panel functions can be brought back into the viewer's conscious awareness.</p> <p>In manga studies, discussions of the medium's specific properties are often conducted in terms of constituent elements such as “panel frames, images, and text.” Among these, however, I consider the most crucial element for manga to be the panel. Across many theories of manga, panels have consistently been positioned as a core component up to the present day. Moreover, manga has transformed its modes of development and expressive techniques in accordance with its media environments, grounded in the functions of panels. Vertical-scroll comics that circulated with the spread of smartphones, as well as motion comics that introduce dynamic features into the page, may be cited as examples of modern manga expression. Yet because such forms make it difficult for readers to take in an entire page layout of panel divisions at a glance or to reread in the manner of conventional manga, I regard them as changes that depart from manga's essential characteristics. Since I do not consider expressions that lose the characteristics manga possessed on the printed page to constitute an “expansion” of manga expression, this study undertakes a practice that preserves manga's fundamental experience while extending panel functions and the expressions that make use of them into physical space.</p> <p>While a wide range of expressions presuppose panel functions, this study focuses in particular on two: (1) expressions that transgress panel boundaries, and (2) expressions that disrupt the reading order. By translating these expressions into a three-dimensional space and putting them into practice, the study expands manga expression into spatial forms that cannot be achieved on the printed page.</p> <p>Chapter 1 organizes the process through which I came to regard panels as the most important element among the components that constitute manga. Chapter 2 confirms that the panel, positioned as crucial, possesses the functions of “closure” and “evoking the reading order,” and argues that expressions employing these functions are distinctive to manga. Chapter 3 describes the structure and production process of <i>Gi no Ryū</i>, the video installation produced as the practical component of this study, and then examines the significance of extending manga expression into physical space. Chapter 4 synthesizes the preceding discussions and, drawing on insights obtained through the practice, considers whether and how extending manga expression into physical space was connected to restoring panel functions to the viewer's conscious awareness. In the conclusion, based on both the theoretical examination and the insights gained through the production practice, the paper demonstrates that panel functions that had become transparent within manga-reading literacy can be recovered into the viewer's conscious awareness.</p>				
.				
Examination Committee				
Chief Examiner		Shinjiro Maeda		
Co – Examiner		Shigeki Yoshida		
Chief Advisor		Mika Kan		

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	22114	名前 美濃 佑輝
修士論文題名	「状況に埋め込まれた他者」との省察的対話: グラフィックデザイナーの自由想起によるデザインプロセス分析		
<p>本研究は、デザインを「状況との省察的対話」として捉える視点を実務事例に即して精緻化することを目的とする。具体的には、グラフィックデザインのデザイン状況において、対話相手として焦点化される「他者」の多様性を整理し、それらがもつ他者性に着目してフレームの形成と変容がどのように生じるのかを検証した。理論的枠組みとして、Schönの省察的実践とPolanyiの焦点的意識・補助的意識の概念を統合し、「状況に埋め込まれた他者」を操作的に定義した。これは、状況内に潜在しつつ特定の契機で焦点的に立ち上がり、デザイナーとの省察的対話を駆動する存在である。</p> <p>実証調査では、4名のプロのグラフィックデザイナーによる15件のフライヤー制作事例を対象に、自由想起とタイムラインインタビューを実施した。事後的想起データに適合する分析手続きとして、対象の変更を基準とした切片化、テンプレートにもとづくフレーズ化と整合性検査を経て、222件の「他者」を抽出し15カテゴリに分類した。さらに、「他者性」の強度を最適化、摩擦・再解釈、リフレーミングの3段階で定義し、カテゴリと強度のクロス集計を行った。</p> <p>分析の結果、第一に、メインビジュアル、レイアウト、タイポグラフィ、色、情報デザインという制作物内部の基盤的側面が、デザイナー間・案件間で反復的に顕在化することが明らかになった。第二に、これらの基盤的側面は頻出であっても最適化として処理されやすく、相互作用の相手・規範・制約等の外部接点では摩擦・再解釈が生じやすいという構造が示された。切片例の検討により、この構造が状況との省察的対話として実務データ上に具体化されていることを確認した。</p> <p>本研究の貢献は、「状況」を曖昧な全体ではなく「他者」顕在化の配置として分解し、フレームに及ぼす影響の強度を段階化することで、デザインプロセス研究における比較可能な記述単位を用いて実際のデザインプロセスにおける「状況との省察的対話」を記述した点にある。</p>			
論文審査員 主査	鈴木 宣也		
副査	瀬川 晃		
主指導教員	飛谷 謙介		

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master's Program				
Submitter	Student ID	22114	Name	Yuki Minoh
Title	Reflective Conversation with the Others Emergent from the Situation: An Analysis of Graphic Designers' Design Process through Free Recall			
<p>This study aims to refine the perspective of design as "reflective dialogue with context" through practical case studies. Specifically, it examines the diversity of "others" who become focal points as dialogue partners within graphic design contexts. By focusing on the otherness inherent in these others, it investigates how framing emerges and transforms.</p> <p>As a theoretical framework, we integrated Schön's reflective practice with Polanyi's concepts of focal and auxiliary consciousness, operationally defining the "other embedded in the situation." This entity remains latent within the situation but emerges focally under specific conditions, driving reflective dialogue with the designer.</p> <p>In the empirical study, we conducted free recall and timeline interviews based on 15 flyer production cases by four professional graphic designers. As an analytical procedure suitable for post-recall data, we extracted 222 instances of "otherness" and classified them into 15 categories through fragmentation based on subject changes, phrasing based on templates, and consistency checks. Furthermore, the intensity of "otherness" was defined in three stages: optimization, friction/reinterpretation, and reframing. A cross-tabulation was then performed between the categories and intensity levels.</p> <p>Analysis revealed two key findings: First, foundational aspects within the production itself—main visuals, layout, typography, color, and information design—repeatedly surfaced across designers and projects. Second, it was shown that while these foundational aspects frequently appear, they tend to be treated as optimization points, creating a structure where friction and reinterpretation easily occur at external touchpoints such as interaction partners, norms, and constraints. Examination of specific examples confirmed that this structure materializes in practical data as a reflective dialogue with the situation.</p> <p>The contribution of this study lies in describing the "reflective dialogue with the situation" within actual design processes using comparable units of description within design process research. This is achieved by decomposing "situation" not as an ambiguous whole but as an arrangement for the emergence of "others," and by categorizing the intensity of its influence on the frame.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Nobuya Suzuki		
Co – Examiner		Akira Segawa		
Chief Advisor		Kensuke Tobitani		

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	23102	名前 雨宮由夏
修士論文題名	関係の変容による記憶の持続可能性について		
<p>作品《喫茶 ポストモダニストコーヒー》は、久松真一記念館を舞台に、館長・筆者・鑑賞者の関係の変容を通して、私的な記憶の持続可能性を芸術実践を通して検討するものである。</p> <p>筆者は、リサイクルショップでの勤務経験や青森でのアーティスト・イン・レジデンスを通じ、モノを媒介とした関係が立ち上がることで、私的な記憶が引き出される一方、その関係が断たれた瞬間に記憶の行き場が失われてしまう現実に繰り返し立ち会ってきた。歴史的にみても、近代以降のキャビネットやミュージアム、アーカイブは、分類と体系化によって公的価値を優先し、主観的で曖昧な記憶や語りを排除してきた。本論は、こうした状況に対し、ミシェル・フーコーの提示した「アルシーヴ」概念を参照しながら、モノの配置換えだけでなく、人と人との関係の組み替えによっても生じうるのではないか、という仮説を立てる。</p> <p>関係を主題としてきたリクリット・ティラヴァニの作品では、鑑賞者や作家の役割をずらし、食事や会話といった共有体験を通して関係が立ち上がる一方、その関係は出来事の場と時間に強く依存し、体験の事後には十分に目が向けられてこなかった。他方、ソフィ・カルの作品からは、出来事を事後的に距離をもって捉え直す方法として、痕跡に持続の可能性を見出す視点を見出した。これらを踏まえ、久松真一記念館を舞台とした一連の制作では、記憶を取り巻く人・場所・モノの関係配置を組み替える実践を展開し、「関係の変容」そのものを筆者は表現手法として用いた。</p> <p>修士作品《喫茶 ポストモダニストコーヒー》では、喫茶店という出来事を二段階の構造として設計した。第一段階として喫茶店という出来事が立ち上げられ、第二段階として、その喫茶店を体験した参加者によって書かれた感想のハガキをインスタレーション作品の展示空間の中に配置した。参加者から送られたハガキには、喫茶店内で、館長の記憶がそれぞれ異なるかたちで受け取られている様子を読み取れる。喫茶店という場を通して館長の記憶に触れ、それを各自の言葉で書き留めることで、記憶の継承者へなったことが示される。インスタレーションにおいて鑑賞者は、ハガキを通して、この記憶が他者へと移動していく過程を目撃する立場に置かれる。鑑賞者自身が記憶を直接受け取るのではなく、記憶が他者に受け渡されていく様子を見ることによって、出来事の「その後」に関与する構造を設計した。</p> <p>このように本作では、参加者を館長の記憶の継承者と変容し、また鑑賞者はその継承の過程を目撃する存在として配置することで、記憶が持続していく可能性を示した。</p>			
論文審査員 主 査	大久保 美紀		
副 査	菅 実花		
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	23102	Name	Yuka Amemiya
Title	On the sustainability of memory through changes in relationships			
<p>“Postmodernist Coffee” is an art project situated at the Hisamatsu Shinichi Memorial Museum that examines the sustainability of private memory through artistic practice by highlighting transformations in the relationships among the museum director, the author, and viewers.</p> <p>Through the author's experience working at a recycling shop and participating in an artist-in-residence program in Aomori, they have repeatedly witnessed the reality of how relationships mediated by objects can evoke personal memories. But on the other hand, the moment those relationships are severed those memories lose their place to go. Historically, cabinets, museums, and archives since the modern era have prioritized public value through classification and systematization, excluding subjective and ambiguous memories and narratives. In response to this situation, this thesis draws on Michel Foucault's concept of the archive (l'archive) to posit the hypothesis that the reconfiguration of archives may occur not only through the rearrangement of objects, but also through the reorganization of relationships between people.</p> <p>In the work of Rirkrit Tiravanija, who has made “relationships” the subject, the roles of the viewer and artist are shifted, and relationships emerge through shared experiences like meals and conversations. However, these relationships are highly dependent on the place and time of the event, and little attention is given to them after the experience.</p> <p>On the other hand, Sophie Calle's work offers a perspective that notices the potential persistence of traces as a method for re-examining events retrospectively at a distance.</p> <p>In light of these perspectives, the author engaged in a series of works staged at the Hisamatsu Shinichi Memorial Museum developing a practice that reorganizes the relational configuration of people, places, and objects surrounding memory, employing “relational transformation” itself as a mode of expression. In the master's thesis work “Postmodernist Coffee,” the author designed the coffee shop as an event structured in two stages, and created an installation.</p> <p>The first stage involved establishing the event of the coffee shop. In the second stage, postcards containing impressions written by participants who experienced the coffee shop were placed within the exhibition space of the installation artwork.</p> <p>The postcards sent by participants reveal how the director's memories were received in different ways within the coffee shop. By encountering the director's memories through the space of the coffee shop and recording them in their own words, participants became inheritors of those memories. Within the installation, viewers are positioned to witness, through the postcards, the process of these memories being passed on to others. Rather than having viewers directly receive the memory themselves, the structure was designed so they engage with the “aftermath” of the event by observing how the memory is passed on to others.</p> <p>Thus, this work positioned participants as inheritors of the director's memory and viewers as those who read and witness this process of inheritance, demonstrating the possibility of memory persisting within relationships.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Miki Ookubo		
Co – Examiner		Mika Kan		
Chief Advisor		Shigeru Matsui		

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	23104	名前 上田麟太郎
修士論文題名	配信における視聴者間のやり取りを基にした新しいコミュニケーションの探求 —体験作品『視聴者の部屋』を通じて—		
<p>本研究の目的は、ライブ配信(以下、配信)における視聴者間のやり取りである「視聴者間コミュニケーション」の特徴や問題点を明らかにすると共に、視聴者間コミュニケーションを通じて、現代のインターネットを介した他者とのコミュニケーションや他者との関係、感情の共有や情動的な反応といった、見えないつながりについて、理解し、考えてもらうために、体験作品『視聴者の部屋』を用いて感覚的に伝えることを目的とする。</p> <p>配信は、従来のマスメディアと比較して、その特徴や機能によって新しいコミュニケーションを生み出している。特に「コメント機能」は視聴者は比較的自由的なメッセージの送信を可能にするため、配信では様々なやり取りが発生している。そのうち、一つの配信プラットフォーム上で視聴者同士が行うやり取りを、本研究では「視聴者間コミュニケーション」と名付けた。視聴者間コミュニケーションは視聴者を配信へ没入させ、視聴者の一体感や盛り上がりといった感情の共有をもたらす、視聴者同士の関係性を構築する。</p> <p>また、視聴者間コミュニケーションは五つのパターンに分けることで、より詳細に視聴者同士の関係性を考察できる。またコミュニティの形成にも寄与しており、配信を視聴する目的の一つになっている。一方で、視聴者間コミュニケーションは、時に人を傷つけたり、不快にさせるようなネガティブな関係性を構築する側面を持つ。</p> <p>本研究では、視聴者間コミュニケーションを五つのパターンにわけ特徴を明らかにするだけでなく、視聴者の感情に基づいたコミュニケーションをより感覚的な体験によって理解し、考えてもらうためにインスタレーション作品の制作と展示を行った。</p> <p>修士作品『視聴者の部屋』は、実際の配信を模した映像と、その映像が流れ、コメントを送受信するデジタルデバイスを空間内に複数台配置したインスタレーション作品である。本作品の構造は、鑑賞者に「配信を視聴する」という行為を客観的に提示し、作中の視聴者間コミュニケーションを主体的に観察すること、またそれを感覚的に体験することを可能にする。</p> <p>また、作品内容や脚本には視聴者間コミュニケーションのパターンに基づいたやり取りが起き、デジタルデバイスの挙動は、鑑賞者をより視聴者間コミュニケーションに着目させる。</p> <p>本研究は、視聴者間コミュニケーションを通じて、配信の複雑なコミュニケーションによってもたらされる視聴者同士の関係性について考える契機となる。また、視聴者間コミュニケーションはインターネットを介した他者とのやり取りであり、この時代では配信にとどまらず同様の現象が様々な場面で起こりうる。本研究は、インターネットを介したコミュニケーションや他者との関係性、感情の共有など、他者とのみえないつながりについての理解や考察を深めるための新たな視点を提示している。</p>			

論文審査員 主査	赤羽 亨
副査	飛谷 謙介
主指導教員	金山 智子

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master's Program				
Submitter	Student ID	23104	Name	Rintaro Ueda
Title	Exploring new communication based on interactions among viewers instreaming —Through the experiential work “Viewers' room”—			

The purpose of this study is to clarify the characteristics and problems of "inter-viewer communication," which is the interaction between viewers during live streaming and to use the experiential work "Viewers' Room" to convey intuitively the invisible connections such as communication with others via the modern Internet, relationships with others, sharing of emotions, and emotional reactions through inter-viewer communication.

Compared to traditional mass media, streaming has created new communication due to its characteristics and functions. In particular, the "comment function" allows viewers to send messages relatively freely, so various interactions occur during streaming. Of these, in this study, the interactions between viewers on a single streaming platform are termed "inter-viewer communication." Inter-viewer communication immerses viewers in the streaming, leading to the sharing of emotions such as a sense of unity and excitement among viewers, and building relationships between viewers.

In addition, by dividing inter-viewer communication into five patterns, it is possible to consider the relationships between viewers in more detail. It also contributes to the formation of communities, which is one of the purposes of watching streaming. On the other hand, viewer-to-viewer communication can sometimes build negative relationships that hurt or offend people.

In this study, we not only divided viewer-to-viewer communication into five patterns and clarified their characteristics, but also created and exhibited an installation work to help viewers understand and think about communication based on their emotions through a more sensory experience.

The master's project, "Viewers' Room," is an installation work that displays video that mimics an actual broadcast and multiple digital devices that play the video and send and receive comments are placed in a space. The structure of this work objectively presents the act of "watching a broadcast" to the viewer, allowing them to subjectively observe the communication between viewers in the work and experience it sensorily.

In addition, the content and script of the work involve interactions based on patterns of viewer-to-viewer communication, and the behavior of the digital devices encourages viewers to focus more on viewer-to-viewer communication.

Through viewer-to-viewer communication, this study provides an opportunity to think about the relationships between viewers brought about by the complex communication of broadcasting. Furthermore, communication between viewers is an exchange between people via the Internet, and in this day and age, similar phenomena can occur in a variety of situations, not just through streaming. This research offers a new perspective for deepening understanding and consideration of invisible connections with others, such as communication via the Internet, relationships with others, and sharing of emotions.

Examination Committee	
Chief Examiner	Kyo Akabane
Co – Examiner	Kensuke Tobitani
Chief Advisor	Tomoko Kanayama

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	23108	名前 児島朋笑
修士論文題名	同質化社会を批判的に乗り越えるリレーショナル・アートの芸術実践研究－声によるサウンドインスタレーションの制作を通じて		
<p>本研究は、リレーショナル・アート作品として制作された修士作品の考察を通じ、リレーショナル・アートにおける表現手法および作品体験の現代的な拡張を試みる芸術実践研究である。本研究の目的は、他者との出会いを作品体験として有するリレーショナル・アート作品が、「同質化」という現代的問題を批判的に乗り越えることに寄与する芸術的アプローチであることを提示することである。</p> <p>本研究では、現代社会に生きる私たちが、〈他者〉との出会いを失い、価値観が画一化された社会を「同質化社会」と定義する。ニコラ・ブリオーはリレーショナル・アートを、社会から失われつつあった人間同士の関係性を生み出す芸術実践として位置付けた。本研究では、今日直接的な出会いが必ずしも機能せず、むしろ、予期せぬ変容を遂げる作品を媒介し他者との出会いを考察する重要性を主張する。</p> <p>そこで本研究は、ジル・クレマンや宇野常寛による庭の議論を援用し、異質な他者の存在を受け入れる「庭」を、同質化社会における新たな出会いのモデルとして位置付ける。こうした関係を考察する理論的枠組みとして、中動的な作品体験（森田）の理論を参照する。リレーショナル・アート作品の作品体験は、作品を変容させる一方で、自らも変容をこうむる。このことは、受動-能動の二項対立の枠を越え、複数の関係性が生じる中動的な体験として再定義することができる。このような作品体験を創出するために、声をもつ唯一性が他者の存在を現前させることに着目し、リレーショナル・アート作品における声というメディウムの可能性を提示する。</p> <p>修士作品《できるだけ合わせず、なるべくすれ違う》（2025）は、参加型のサウンドインスタレーションである。鑑賞者は、スマートフォンを介して同質化社会に関する議論に参加し、その議論の録音が「庭」の要素を構成する。複数のスピーカーは共棲する生きもののように配置され、異なる個人による同質化社会に関する語りを聴くことができる。これらの語りは、鑑賞者の自己を揺るがすと同時に、同質化社会に対する考えを見つめ直すきっかけを提示する。本作は、比較や承認によって同質化する現代において、個人の唯一性を保持したまま、他者の存在を受け入れ、作品を構成するリレーショナル・アートの可能性を拡張する。</p> <p>本稿では、まず、現代の同質化問題を確認し、その乗り越えのための「庭」概念を提示する（第1章）。リレーショナル・アートおよび参加型アートの先行作品の方法論を確認した上で、鑑賞体験を中動態によって考察する（第2章）。次に、参加型作品に声を用いることの可能性を検証する（第3章）。続いて、修士作品《できるだけ合わせず、なるべくすれ違う》の実践を評価する（第4章）。最後に、修士作品において検証したリレーショナル・アートの現代的な拡張が、「同質化」という現代的問題を批判的に乗り越えることに寄与する芸術的アプローチであることを提示する。</p>			
論文審査員 主 査	菅 実花		
副 査	赤羽 亨		
主指導教員	大久保 美紀		

ABSTRACT

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

Submitter	Student ID	23108	Name	Tomoe KOJIAM
-----------	------------	-------	------	--------------

Title	Artistic Practice-based Research on Relational Art to Critically Counter a Homogenized Society: Through the Creation of a Sound Installation Employing Voices
-------	---

This artistic practice research examines the contemporary expansion of expression and experience in relational art through a critical analysis of a Master's project. The purpose of this study is to demonstrate that relational art—which centers on the encounter with the "Other"—serves as an artistic approach that contributes to critically overcoming the contemporary issue of "homogenization."

In this study, "homogenized society" is defined as a condition in which individuals in modern society lose their encounters with the Other, leading to a standardization of values. Nicolas Bourriaud positioned relational art as an artistic practice that generates human relationships that were being lost from society. This research argues for the importance of examining encounters with the Other through the mediation of works that undergo unexpected transformations, especially in an era where direct encounters do not necessarily function effectively.

Drawing on the discourse on "gardens" by Gilles Clément and Tsunehiro Uno, this study positions the "garden"—a space that accepts the presence of heterogeneous Others—as a new model for encounters in a homogenized society. To theorize these relationships, I refer to the theory of "middle voice" experience in art (Morita). The experience of relational art can be redefined as a "middle voice" experience, where multiple relationships emerge; the participant transforms the work while simultaneously being transformed by it, transcending the binary of active and passive. To create such an experience, I focus on how the uniqueness of the human voice manifests the presence of the Other, presenting the potential of "voice" as a medium within relational art.

The Master's work, 《To encounter as we are, rather than to become homogenized》 (2025), is a participatory sound installation. Participants engage in a discussion regarding homogenized society via their smartphones, and the recordings of these discussions constitute the elements of the "garden." Multiple speakers are arranged like coexisting living organisms, allowing visitors to hear narratives about homogenized society from different individuals. These voices unsettle the participant's sense of self while providing an opportunity to re-examine their views on homogenization. In a modern era where comparison and social validation lead to conformity, this work expands the possibilities of relational art by accepting the presence of the Other while maintaining individual uniqueness.

This paper is structured as follows: Chapter 1 identifies the contemporary problem of homogenization and proposes the concept of the "garden" as a means to overcome it. Chapter 2 reviews the methodologies of preceding works in relational and participatory art and analyzes the spectator experience through the lens of the "middle voice." Chapter 3 examines the potential of using the voice in participatory works. Chapter 4 evaluates the practice of the Master's project. Finally, the study concludes by demonstrating that the contemporary expansion of relational art verified in this project serves as a vital artistic approach to critically transcending the issue of homogenization.

Examination Committee	
Chief Examiner	Mika KAN
Co – Examiner	Kyo AKABANE
Chief Advisor	Miki OKUBO

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	23114	名前	徳保晴人
修士論文題名	「自動ドアを用いたバグの生成と実践：再解釈と表現可能性の探求」			
<p>一般にバグは修正されるべき不具合とされるが、その予測不能な振る舞いは多様な魅力を持ち、今なお関心を集める対象である。本研究は、このバグを作者が意図的に生成することを試み、その実践を通じて表現の可能性を探究した記録である。</p> <p>研究の出発点は、学部時代の制作における自己批判的な問いにある。当初、筆者はバグの視覚的な面白さに惹かれ、グリッチ・アライクと呼ばれる模倣を試みていた。しかし、作者が意図的に作り出したバグは、本来のバグが持つ予期せぬ切実さや偶発性を原理的に欠いており、表層的な演出に過ぎないものであった。そこで、意図して作る以上それは擬似的なバグにしかなり得ないというパラドックスを制作の前提条件として受容し、視覚的模倣を離れ、システム構造へ物理的に介入する手法へと転換した。公共空間の自動ドアのセンサーに白紙を貼り、閉まりそうで閉まらないループした状態を作り出す実践である。</p> <p>しかし、意図的に作られた現象は、そのままでは作家の作為が透けて見え、意図の臭みが生じることで鑑賞者にバグとして受容されない。この擬似バグを鑑賞者に本物のバグとして体験させるための手法として、情報の非対称性を利用したプランク、いわゆる悪戯の構造を採用し、作者の気配を隠蔽することを試みた。だが、この構造を用いた実践の過程では、通行人に無関心に通り過ぎられることもあれば、管理者に発見され即座に撤去されるなど、作品とする前に排除される事態が繰り返された。隠れて介入を行えば、社会的には単なる悪戯や迷惑行為として排除の対象となるからである。一方で、そうした排除を避けようと公共施設で正規の手続きを経て許可を得ようとするれば、事前に周知された安全なイベントになることを求められる。バグとして成立させようとするれば社会から拒絶され、社会的に承認されようとするればバグでなくなり、社会的な成立の限界に突き当たった。</p> <p>本研究は、この作れなさや度重なる制度との摩擦、そして解決しない矛盾そのものをバグの本質的な姿として捉え直し、これらを批評的に提示するための形式として30分のシングルチャンネル映像を採用した。修士作品《自動ドア - 白紙のタイプ》において、筆者は介入の成功結果ではなく、周囲の無関心、管理者による排除、交渉の決裂といった試行錯誤のプロセス全体を時系列に沿って再構成している。この映像形式は、鑑賞者を現場の当事者ではなく、事象を俯瞰する観察者の視点へと導き、システムと人の間に生じる摩擦を分析的な対象として提示する。</p> <p>結論として、これら一連の実践を経て、バグは機能不全ではなく、システムと人、あるいは社会環境との間に生じる「関係性のズレ」であるという再解釈に至った。本研究が提示するのは、効率化の名の下に不可視化された管理構造や許容の境界線を、異物の混入によって可視化する試みである。システムから拒絶されそうになる摩擦の中にこそ、失われた人間的なリアリティや対話の契機が存在する。</p>				
論文審査員	主査	松井茂	副査	赤羽亨

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master's Program				
Submitter	Student ID	23114	Name	Haruto Tokubo
Title	The Creation and Practice of Bugs Using Automatic Doors : Exploration of Reinterpretation and Expressive Possibilities			
<p>Generally, bugs are defined as defects that should be fixed, yet their unpredictable behavior possesses diverse appeal and remains a subject of enduring fascination. This research documents an attempt to intentionally generate such bugs and explore expressive possibilities through this practice.</p> <p>The starting point for this research lies in a self-critical question arising from creative practice during undergraduate studies. Initially, the author was drawn to the visual appeal of bugs and attempted to mimic what is called "glitch-a-like." However, bugs intentionally created by the author fundamentally lacked the unexpected urgency and contingency inherent in genuine bugs, amounting to nothing more than superficial effects. Thus, accepting the paradox that intentionally created bugs can only ever be pseudo-bugs as a premise for production, the approach shifted away from visual imitation toward physically intervening in system structures. This practice involves attaching a piece of paper with a peeled corner to the sensors of automatic doors in public spaces, creating a looped state where the door appears to close but never fully does. However, the intentionally created phenomenon, left as is, reveals the artist's manipulation and carries the reek of intent, preventing viewers from accepting it as a genuine bug. To make viewers experience this pseudo-bug as genuine, the practice employed the structure of a "prank"—a form of information asymmetry—to conceal the artist's presence. Yet during this process, the intervention was repeatedly eliminated before becoming a work: sometimes passersby ignored it, other times administrators discovered and immediately removed it. This is because covert intervention is socially dismissed as mere mischief or nuisance, making it a target for exclusion. Conversely, attempting to avoid such exclusion by obtaining official permission through proper procedures at public facilities requires the event to be pre-announced and safe. Striving to establish it as a bug leads to rejection by society, while seeking social approval makes it cease to be a bug, forcing the author to confront the limits of social viability.</p> <p>This research reinterprets this inability to create, the repeated friction with systems, and the unresolved contradictions themselves as the essential nature of the bug. It adopts a 30-minute single-channel video as the form to critically present these. In the master's thesis work "Automatic Door - Blank Paper Type," the author reconstructs the entire trial-and-error process chronologically—not the successful outcome of the intervention, but the surrounding indifference, exclusion by administrators, and breakdown of negotiations. This video format guides the viewer not as a participant at the scene, but as an observer surveying the events from above, presenting the friction arising between system and person as an analytical subject.</p> <p>In conclusion, through this series of practices, the author arrived at a reinterpretation: a bug is not a malfunction, but a "relational discrepancy" arising between system and person, or between system and social environment. This research presents an attempt to make visible the invisible management structures and boundaries of tolerance that have been obscured in the name of efficiency, through the introduction of foreign elements. It is precisely within the friction that threatens rejection by the system that lost human reality and opportunities for dialogue exist.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Shigeru Matsui		
Co – Examiner		Kyo Akabane		

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	24101	名前	牛尾日莉
修士論文題名	エピソード的自己に着目したオルタナティブな自己語りの場の可能性			
<p>現代の自己語りは、ネットを中心とするコミュニケーション資本主義の中で消費されてしまうという課題を抱えている。本研究は、支配的な語りの抑圧から距離を取り、誰もが関与しうる開かれた公共性をもつオルタナティブな自己語りの場を構築し、実践することで、その可能性と必要性を提示することを目的とする。</p> <p>本論文ではまず、現代における自己語りの変容を整理する。続いて、断片的な経験に基づいた非物語的な自己理解の可能性を示す「エピソード的自己」に着目し、非物語的な語りの意義を検討する。Fraser (2014) の「サバルタン対抗公共圏」の理論を踏まえ、日記屋月日 月日会や me and you club など、半クローズドな自己語り実践の事例を概観する。そして、本研究におけるサバルタニティを定義した上で、修士作品《Episologs》の制作を通じて、現代の自己語りの様式に対するオルタナティブな語りの場がいかに構想・成立しうるのかを考察する。</p> <p>「エピソードログ」とは、記録から過去のとある一日を思い出して書き、公共の場に共有する日記を指す、本研究において筆者が新たに造った用語である。修士作品《Episologs》では、スマートフォンに残された記録を手がかりにして、指定されたある一日について書かれた、色んな人のエピソードログが置かれた空間をつくる。そして、承認や拡散の論理に回収されない語りが生まれる場を、公共空間のなかに立ち上げる。展示空間で書かれたエピソードログは、その場で感熱紙に印刷され、設置されている透明な箱に入れられる。箱の中のエピソードログは、自由に手に取って読むことができる。このプロセスは、比較や選択の余地を減らし、承認や拡散の論理に縛られない自由な語りの場を提供するためのものである。</p> <p>修士作品《Episologs》では、匿名性や偶然性を伴う仕組みと、感熱ロール紙による物質化を組み合わせることで、私的で断片的な日常の経験が語られる場を構築した。考察の結果、エピソードログには、評価や意味づけを前提としない語りが多く見られ、その場の状況に応じて引き出される応答的な語りが成立していたことが明らかになった。</p> <p>一方で、本研究は限られた条件下での実践に基づくものであり、語りの成立条件については今後さらなる検討が必要である。本研究は、評価や承認を前提としない自己語りの場が成立しうる可能性を、作品制作を通して示した点に意義がある。</p>				
論文審査員 主 査	大久保 美紀 准教授			
副 査	菅 実花 准教授			
主指導教員	金山 智子 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	24101	Name	Himari USHIO
Title	The Potential for Alternative Self-Narration Spaces Focused on the Episodic Self			
<p>Contemporary self-narration faces the problem of being consumed within network-centered communication capitalism. This study aims to present the potential and necessity of alternative spaces for self-narration by constructing and practicing such spaces that take distance from the oppressive dynamics of dominant narratives and maintain an open form of publicness in which anyone can participate.</p> <p>This paper first examines the transformation of self-narration in contemporary society. It then focuses on the “episodic self” – which demonstrates the possibility of non-narrative self-understanding based on fragmented experiences – and explores the significance of non-narrative discourse. Building upon Fraser's (2014) theory of the “subaltern counter-public sphere”, it surveys examples of semi-closed self-narrative practices such as the Diary House Monthly Meeting and the me and you club. After defining subalternity as it is used in this study, the paper examines how alternative spaces for self-narration can be conceived and realized within contemporary modes of self-expression through the production of the master's project Episologs.</p> <p>‘Episolog’ is a neologism coined by the author for this study, referring to the act of recalling a specific day from the past based on records, writing a diary entry about it, and sharing it in a public space. In the master's thesis work Episologs, a space is created housing various individuals' episologs written about a designated day, using records left on smartphones as clues. This establishes a space within the public realm where narratives emerge, free from the logic of validation or dissemination. Episologs written within the exhibition space are printed on thermal paper on-site and placed into transparent boxes installed there. Episologs within the boxes can be freely taken and read. This process reduces opportunities for comparison or selection, providing a space for free narration unbound by the logic of validation or dissemination.</p> <p>In Episologs, mechanisms involving anonymity and contingency are combined with materialization through thermal roll paper to construct a space in which private and fragmentary everyday experiences can be narrated. The analysis revealed that many episologs did not presuppose evaluation or meaning-making, and that responsive forms of narration emerged in relation to the specific conditions of the space.</p> <p>At the same time, this study is based on practices conducted under limited conditions, and further examination is required to clarify the conditions under which such narration can be sustained. Nevertheless, the significance of this research lies in demonstrating, through artistic practice, the possibility that spaces for self-narration not premised on recognition or evaluation can be formed.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Prof. Miki OKUBO			
Co – Examiner	Prof. Mika KAN			
Chief Advisor	Prof. Tomoko KANAYAMA			

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	24103	名前	奥野唯織
修士論文題名	非回収的なアテンション設計の構想と実践：動画配信プラットフォーム《RECHOLL》を通して			
<p>現代のデジタル・プラットフォームは、利用者のアテンションを継続的に画面内へ引き寄せ、閲覧・反応・遷移といった内部行為への接続を維持するよう設計されている。この構造はアテンション・エコノミーの枠組みとして語られ、その害を捉える指標が十分に確立していないことや、利用者の優先順位や意思決定が歪められる点が社会的に問題視されている。</p> <p>こうした問題に対し、制度的規制と個人実践が試みられてきたが、害の立証や執行可能性の要請から、対処は観測可能な代理指標による被害抑制にとどまりやすい。そこで本研究は、プラットフォームにおけるアテンション収奪の設計構造、すなわち提示により前景化した対象への応答行為の結果が次の提示条件へ再利用され、同種の応答が反復されやすくなる再帰的な設計そのものに着目した。</p> <p>本研究では、このような設計を「回収的なアテンション設計」として整理し、それに対する「非回収的なアテンション設計」を構想した。「非回収的なアテンション設計」とは、利用時に前景化する対象が、プラットフォームのコンテンツやUI、推薦・ランキング等の提示に偏りにくい状態を保ち、かつ行為が内部循環へ単線的に回収されない余地を確保する設計原理である。</p> <p>この非回収的なアテンション設計の実践として、動画の一部ピクセルをルミナンスキーで切り抜き、その領域に視聴者のリアルタイムのカメラ映像を合成する動画配信プラットフォーム《RECHOLL》を構築した。《RECHOLL》は視聴画面に身体や周囲環境を組み込むことで、前景化する対象が動画内容に偏りやすい状況を相対化し、行為が動画視聴のみに単線的に回収されにくい条件をつくることを狙う。</p> <p>《RECHOLL》の有効性を確認するため、3本の動画を制作し、5名の参加者に体験してもらった。分析の結果、参加者全員において、動画内容のみが持続的に前景化し続けるのではなく、視線や関心が環境内の対象へ移り、そのまま別の行為へ展開する事例が観察された。一方で、動画ごとの表現と指示の強度によって差が見られた。また、非回収性を阻害する要因として、カメラを構えることに伴う姿勢・視野の拘束、公共空間で撮影することへの心理的負荷に加え、動画の指示が強い場合には、行為が手順遂行に集中しやすいたことが示唆された。</p> <p>以上より本研究は、被害抑制として語られがちなアテンション・エコノミーの問題を、前景化と行為の接続が再帰的に編成されるデジタル・プラットフォームの設計構造として捉え直し、「回収的なアテンション設計／非回収的なアテンション設計」という枠組みを通じて、内部循環への収束を緩めうる設計の可能性を示した。</p>				
論文審査員 主 査	金山智子			
副 査	前林明次			
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	24103	Name	Iori Okuno
Title	Conceptualization and Practice of Non-Recuperative Attention Design Through the Video Streaming Platform "RECHOLL"			
<p>Contemporary digital platforms are designed to continuously draw users' attention into the screen and keep it coupled to internal actions such as viewing, reacting, and navigating. This structure is often discussed under the framework of the "attention economy," and has become a social concern, partly because adequate indicators for capturing its harms are not yet well established and because users' prioritization and decision-making can be distorted.</p> <p>In response to these concerns, both institutional regulation and individual practices have been attempted. However, given the demands of evidentiary standards and enforceability, interventions tend to remain focused on harm reduction through observable proxy metrics. Against this backdrop, this study focuses on the design structure of attention extraction on platforms: a recursive design in which the outcomes of users' responses to what is made salient are reused to update the next conditions of presentation, thereby facilitating repeated patterns of response.</p> <p>This study conceptualizes such arrangements as "recuperative attention design," and proposes its counterpart, "non-recuperative attention design." Non-recuperative attention design refers to a design principle that (1) maintains a state in which what becomes salient during use is less likely to be biased toward platform-provided prompts such as content, UI, recommendations, and rankings, and (2) secures room for users' actions not to be linearly recuperated into the platform's internal loop.</p> <p>As a practical implementation of non-recuperative attention design, this study developed a video streaming platform, RECHOLL, which uses a luma key to cut out a portion of a video's pixels and composites the viewer's real-time camera feed into that region. By embedding the body and the surrounding environment into the viewing interface, RECHOLL aims to relativize the tendency for salience to be concentrated on the video content alone, and to create conditions in which users' actions are less likely to be linearly recuperated into video viewing itself.</p> <p>To examine the platform's effectiveness, three videos were produced and experienced by five participants. The analysis found that, for all participants, attention did not remain persistently fixed on the video content; instead, gaze and interest shifted to objects in the surrounding environment and unfolded into other actions. At the same time, differences were observed depending on each video's expressive style and the strength of its instructions. Factors that appeared to hinder non-recuperativity included postural and visual constraints inherent in holding the camera, the psychological burden of filming in public spaces, and, when instructions were strong, a tendency for action to concentrate on carrying out the prescribed steps.</p> <p>Overall, this study reframes the attention-economy problem—often discussed primarily in terms of harm mitigation—as a platform design structure in which salience and action-response linkages are recursively organized. Through the framework of "recuperative / non-recuperative attention design," it demonstrates the possibility of designs that can loosen the pull toward convergence into internal platform loops.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Tomoko Kanayama		
Co – Examiner		Akitsugu Maebayashi		
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	24104	名前	賈慷誠
修士論文題名	社会参加型アートにおける愚鈍化から共鳴へ			
<p>1990年代以降、社会参加型アートは世界的に拡張し、その実践形態は対抗や再演から、コミュニティ協働・対話に至る多様な実践を呈してきた。こうした芸術界における「社会的転回 (social turn)」をめぐり、本稿はブリオーの「関係性の美学」、ビショップの「敵対性の美学」、ケスターの「対話型アート」の理論的論争を手がかりとして、社会参加型アートにおける参加・関係・政治性をめぐる主要な争点を整理する。この枠組みに基づき、本稿は社会参加型アートにおける「審美」「倫理」といった概念を再検討し、これらの実践が審美と社会的効果の均衡を試みる過程において、なお「愚鈍化 (stultification)」の関係を生成しうることを分析する。ビショップの敵対性の美学およびケスターの対話型アートが、理論上はランシエールの反愚鈍化の立場と一定の重なりをもつにもかかわらず、実践の次元では観客を再び「導かれる」位置へと置き戻し、その結果として愚鈍化関係を再生産しうる点を指摘する。さらに本稿は、問題の所在が方法論の選択や運用上の失敗に尽きるのではなく、制作の当初において芸術家が他者との関係をどのように予め想定しているかという「制作の姿勢」の段階で、愚鈍化の構造がすでに形成されうることを明らかにする。この点を検討するために、本稿はハルトムート・ローザの「共鳴」理論を導入し、ランシエールの愚鈍化概念を再考することで、社会参加型アートの諸戦略が無意識のうちに、目標・効率・制御を志向する現代社会の上昇ロジックに加担してしまう過程を分析する。以上を踏まえ、本稿は後藤朋美の《あなたは私の希望 あなたはあなた自身の希望》(2009-)を参照し、「自己敵対」と「放棄」を核とする制作の姿勢を、社会参加型アートが方法論的に愚鈍化へと陥る以前の別の可能性として提示する。最後に、宋冬の《物尽其用 (Waste Not)》(2005)および《抚摸父亲 (Touching My Father)》(1997-2011)を参照しつつ、筆者自身の《Routine Inspection》から《Can't Fly Me to the Sky》に至る制作上の変化をあわせて検討することで、芸術実践が私的文脈から出発し、非制御的な状態において共鳴を喚起することによって、社会へ関与するもう一つの経路を開きうる可能性を論じる。</p>				
論文審査員 主 査	金山智子			
副 査	前林明次			
主指導教員	菅実花			

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master' s Program				
Submitter	Student ID	24104	Name	JIA KANGCHENG
Title	From Stultification to Resonance in Socially Engaged Art			
<p>Since the 1990s, Socially Engaged Art (SEA) has expanded globally and developed a wide range of practices, ranging from confrontation and reenactment to community collaboration, dialogue, and transpedagogical practices. Against the background of this so-called “social turn” in contemporary art, this thesis takes the theoretical debates among Nicolas Bourriaud’ s Relational Aesthetics, Claire Bishop’ s Antagonistic Aesthetics, and Grant H. Kester’ s Dialogical Art as its point of departure, in order to examine key controversies surrounding participation, relationality, and politics within contemporary socially engaged art. Building on this framework, the thesis further examines core concepts such as “aesthetics” and “ethics” in socially engaged art, analyzing how these practices, even while attempting to balance aesthetic experience and social effects, may nonetheless generate relations of stultification. It argues that although Bishop’ s antagonistic aesthetics and Kester’ s dialogical art overlap to a certain extent with Jacques Rancière’ s theoretical position against stultification, at the level of practice, they may still reposition participants in roles that are evaluated, guided, or pre-structured, thereby potentially reproducing stultifying relations. Furthermore, this thesis contends that the problem does not lie solely in methodological choices or operational failures, but rather emerges at the level of the initial “stance of making,” in which artists preconfigure their relationships with others. At this stage, structures of stultification may already be implicitly formed. In response to this issue, the thesis introduces Hartmut Rosa’ s theory of resonance and reconsiders Rancière’ s concept of stultification, analyzing how various strategies of socially engaged art may unintentionally enter into complicity with the contemporary social logic of acceleration oriented toward goals, efficiency, and control. On this basis, the thesis examines Tomomi Gotō’ s work <i>You Are My Hope You Are Your Own Hope</i> (2009 -) as a case study, proposing a stance of making centered on “self-antagonism” and “withdrawal” as an alternative possibility prior to socially engaged art’ s methodological entanglement with stultification. Finally, by referring to Song Dong’ s <i>Waste Not</i> (2005) and <i>Touching My Father</i> (1997 - 2011), and by tracing the author’ s own artistic trajectory from <i>Routine Inspection</i> to <i>Can’ t Fly Me to the Sky</i>, this thesis explores how artistic practice can begin from a private context and, through a non-controlling mode of engagement, evoke resonance and thereby open up another path for engaging with society.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Tomoko Kanayama			
Co - Examiner	Akitsugu Maebayashi			
Chief Advisor	Mika Kan			

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	24110	名前	榎原礼彩
---------	------	-------	----	------

修士論文題名	音による運動物体への印象変化の試み
--------	-------------------

本研究は、キネティックアートにおいて物理的な動きを固定し、同期する「音」のみを変化させることで、鑑賞者の意識内で物体の印象や解釈を流動的に変化させる「音による原形質性」の表現を提案するものである。従来のキネティックアートは、コンピュータ制御による動きの高度化や精密さに表現の重心を置いてきた。これに対し筆者は、セルゲイ・エイゼンシュテインが提唱し、後に土居伸彰が再定義した、見る者の意識の中で解釈が流転する能力である「原形質性」の概念に着目した。この概念を聴覚的なアプローチへと拡張し、現実の物体の質量感やメタファーが音によって変化する可能性を考察した。この実践として、先端に白い球体を取り付けたアームが反復運動を行うサウンドキネティック・インスタレーション作品《Sphere(s)》を制作した。本作品では、視覚情報をニュートラルな白い球体に限定した上で、映画音響のフォーリーや効果音の制作の手法を応用し、同一の動きに対して異なる複数の音を付与した。また、修士作品を用いた検証として、2つの実験調査を実施し、音による原形質性が発現したかどうかを分析し、その特性について考察した。音を用いた原形質性は鑑賞者の過去の経験や記憶を呼び起こす補助となり、抽象的な視覚情報のみでは到達し得ない多角的な解釈を現実空間に立ち上がらせることを示した。これは、鑑賞者の想像力を持続的に喚起し、現実の確かさを問い直す表現手法として有効な可能性がある。

論文審査員 主査	飛谷謙介
----------	------

副査	前林明次
----	------

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	24110	Name	Ayaka Sakakibara								
Title	An attempt to change the perception of a moving object through sound											
<p>This research proposes the expression of "plasmaticity through sound," a method in kinetic art that fluidly shifts the viewer's impression and interpretation of an object by fixing physical movement and varying only the synchronized sound. Traditional kinetic art has primarily focused on the sophistication and precision of movement through computer control. In contrast, this study focuses on the concept of "plasmaticity"—originally proposed by Sergei Eisenstein and later redefined by Nobuaki Doi—referring to the capacity for interpretation to remain in a state of flux within the viewer's consciousness.</p> <p>By expanding this concept into an auditory approach, this study examines how sound can alter the perceived mass and metaphorical identity of a physical object. As a practical application, the sound-kinetic installation <i>Sphere(s)</i> was created, featuring an arm with a white sphere performing repetitive motions. In this work, visual information is restricted to a neutral white sphere, while various sounds are applied to the identical movement by utilizing Foley and sound design techniques from cinema.</p> <p>Furthermore, two experimental studies were conducted as part of the master's thesis to analyze the emergence of sound-based plasmaticity and its characteristics. The results demonstrate that auditory plasmaticity helps evoke the viewer's past experiences and memories, giving rise to multifaceted interpretations in physical space that abstract visual information alone cannot achieve. This suggests its effectiveness as an expressive method that continuously stimulates the viewer's imagination and questions the certainty of reality.</p>												
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 35%; padding: 5px;">Examination Committee</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Chief Examiner</td> <td style="padding: 5px;">Kensuke Tobitani</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Co – Examiner</td> <td style="padding: 5px;">Akitsugu Maebayashi</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Chief Advisor</td> <td style="padding: 5px;">Ryota Kuwakubo</td> </tr> </table>					Examination Committee		Chief Examiner	Kensuke Tobitani	Co – Examiner	Akitsugu Maebayashi	Chief Advisor	Ryota Kuwakubo
Examination Committee												
Chief Examiner	Kensuke Tobitani											
Co – Examiner	Akitsugu Maebayashi											
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	24114	名前	早田仁知
修士論文題名	話し言葉の個人性についての研究—韻律に着目して—			
<p>本研究は、現代の言語処理技術ではノイズだと扱われがちな、個人間の言葉のズレを肯定的に捉え、言語処理技術の圧力によって削ぎ落とされやすい要素を言葉の一部として取り戻し、個人間の言葉のズレや、翻訳不可能性が、新たな言語イデオロギーや言語アイデンティティを生む可能性を提示することを目的とする。</p> <p>本論文ではまず、現代の言語処理技術によって、話し言葉が「常に予測可能に取引・交換できる資産」として管理され、話者がその枠組みを受け入れざるを得ない状況を指摘する。その結果、話し言葉は均質化されるため、言葉という観点から、個人同士は同化が進められている問題を指摘する。そして、即時的に理解することができない部分を含んだ、個人間の言葉のズレが新たなアイデンティティを形作る可能性を指摘する。</p> <p>次に、歴史的にこれまで行われてきた言葉の標準化と、それに伴う言語問題について整理する。続いて、標準化によって周縁化された言葉の側面を扱う研究・作品をレビューし、そのような言葉の側面を探究する方法として、芸術表現が用いられてきたことを確認する。その上で、先行研究や先行作品には、鑑賞者の中で「言語」を固定させてしまう脆弱性があることを指摘し、個人間の言葉のズレをテーマに制作した習作の考察を通して、即時的な言語処理が可能になった現代において、周縁化された言葉の側面を芸術表現で用いる方法について再検討する。</p> <p>以上を踏まえて、コーパスの音声から〈韻律 / speech melody〉を抽出し、それを素材とした修士作品《あなたの中に響くわたしの声》を制作した。この作品の構造と鑑賞体験の考察を通して、同化や支配が起こらず、個人が個人であり続けられる「共存」という関係が生まれるプロセスを論じる。</p> <p>結果として、個人間の話し言葉のズレを認識することで、相手との「共存」が促され、新たなアイデンティティのきっかけになりうることを提示する。しかし、新たな言語イデオロギーや言語アイデンティティが生まれる可能性については、慎重な検討を要する。</p> <p>最後に、本研究の限界として、韻律という一つの要素に焦点を当てたために、提示できる意義や可能性が限定される点、および、話し言葉の音声に操作を加えることの危険性を挙げる。今後の課題としては、このような危険性を意識しながら、「共存」が成立していたことにする解釈に依存せず、鑑賞者の主体的な共存をいかにして作り出せるかを挙げる。</p>				
論文審査員 主 査	桑久保 亮太 教授			
副 査	赤羽 亨 教授			
主指導教員	金山 智子 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	24114	Name	Nichi SODA
Title	A Study on Individuality in Spoken Language: A Focus on Speech Melody			
<p>This research reframes the linguistic differences between individuals, often treated as noise by contemporary language-processing technologies, in a positive way. By reclaiming elements easily stripped away by the pressures of language processing as necessary parts of language, it proposes that these linguistic differences between individuals, and the untranslatability associated with them, hold the potential to generate new linguistic ideologies and linguistic identities.</p> <p>First, this paper points out that contemporary language processing technologies manage spoken language as an always predictable and exchangeable asset, forcing speakers to accept this framework. As a consequence, spoken language becomes homogenized, leading to the assimilation of individuals from a linguistic perspective. Then it suggests that the linguistic differences between individuals, including elements not immediately comprehensible, hold the potential to shape new identities.</p> <p>Next, this paper examines the standardization of language that has historically occurred and the linguistic problems that accompany it. Subsequently, it reviews prior studies and artworks that attend to aspects of language marginalized by standardization, and confirms that artistic expression has been used as a method to explore such linguistic aspects. It will then point out that prior research and works possess a vulnerability in that they can fix “language” within the viewer’s interpretive frame. Through examining a practice piece created on the theme of linguistic differences between individuals, it will rethink methods for employing marginalized aspects of language in artistic expression within the contemporary age, when immediate linguistic processing has become possible.</p> <p>Based on the above, the author extracted speech melody from the speech corpus and used it as material to create the master's work 《My Voice Heard inside You》. By analyzing the work’s structure and the experience of appreciation, the author discusses the process of how a relationship of “coexistence” emerges, free from assimilation or domination, where individuals remain individuals.</p> <p>As a result, this paper suggests that recognizing differences between individual speech can foster coexistence with others and can potentially serve as a trigger for new forms of identity. However, it also concludes that the possibility of new linguistic ideologies or linguistic identities emerging requires careful consideration.</p> <p>Finally, the paper notes two limitations: focusing on a single element, prosody, necessarily restricts the insights and possibilities it can offer; and manipulating spoken audio entails the risks. Future research should explore how to foster the active coexistence of listeners, without relying on interpretations that assume such coexistence already existed, while remaining mindful of these risks.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Prof. Ryota KUWAKUBO			
Co – Examiner	Prof. Kyo AKABANE			
Chief Advisor	Prof. Tomoko KANAYAMA			

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	24117	名前	中岡 孝太
修士論文題名	生成 AI と協働したドキュメンタリー映像表現の探究			
<p>本研究は、生成 AI の平均性と偶発性を創作上の制約ではなく、表現の契機として引き受けることで、事実を創造的に表現するドキュメンタリーの現代的な方法論を提示し、作り手が創造性を正面から発揮するための、AI 時代を見据えたドキュメンタリーの理論的枠組みを明らかにすることである。</p> <p>近年、日本におけるドキュメンタリーは事実性への過剰な要求やヤラセ批判によって表現の自由度を失い、調査報道的なジャンルへと矮小化されつつある。一方で、実写と非実写の境界を融解させる高度な CG 技術や生成 AI の台頭により、映像における事実性そのものが再考を迫られている。本研究では、生成 AI を単なる制作ツールとしてではなく、完全には制御できない協働者として受け入れる。制作実践では生成 AI の平均性と偶発性を引き受けながら、自らの身体的判断によってその出力に応答することで、ドキュメンタリー制作の新たな方法論を構築する。</p> <p>修士作品『one day ///tokyo (neo/x)』では、筆者がかつて生活した東京の記憶を対象とし、①最小限のプロンプトによる画像生成、②生成映像をモニターに表示しての手持ち撮影、③実在の場所への再訪と音声収録という三つの方法を軸に制作を行った。生成 AI が学習データの統計的傾向から生み出す平均的なイメージと、拡散モデルに由来する偶発性のあいだに生じるズレを、作者の身体的判断によって取捨選択・再構成することで、従来のドキュメンタリーでは捉えにくかった日常的で無意識的な記憶の断片を映像化した。</p> <p>理論的には、ビル・ニコルズの創造的処理と現実性の緊張関係における議論と、松本俊夫の発見と創造の弁証法的ドキュメンタリー論を接合し、本作を松本の「ネオ・ドキュメンタリー」を更新する方法論として位置づけた。この更新には、ジョナス・メカスの日記映画との比較を通じ、本研究の方法論を「撮影しながらの思索」に先立つ「生成しながらの思索」として特徴づけ、記録メディアを起点としないことによって不可避免的に生じる記憶の曖昧さを、あえて表現の核に据えた点に、新規性を主張する。</p> <p>本論の構成は、生成 AI とドキュメンタリーをめぐる状況整理（第 1 章）、制作実践（第 2 章）、生成 AI の技術的原理と協働的概念（第 3 章）、ドキュメンタリーの理論的検討（第 4 章）、認知心理学的な記憶の性質を交えた作品の考察（第 5 章）を経て、結論と展望へと至る。</p>				
論文審査員 主 査	大久保 美紀			
副 査	飛谷 謙介			
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	24117	Name	Kota Nakaoka
Title	Exploring documentary expression in collaboration with generative AI			
<p>This study proposes a contemporary methodology for documentary filmmaking that creatively engages with facts by embracing the average and contingent nature of generative AI not as creative constraints, but as opportunities for expression. It aims to clarify a theoretical framework for documentary practice in the AI era that enables creators to fully exercise their creativity.</p> <p>In recent years, documentary filmmaking in Japan has increasingly lost expressive freedom due to excessive demands for factual accuracy and criticism of staged content, leading to its gradual reduction to a genre resembling investigative journalism. Meanwhile, the rise of advanced CG technologies and generative AI—which blur the boundaries between live-action and non-live-action imagery—has compelled a reexamination of factuality itself in moving images. This study positions generative AI not merely as a production tool, but as a collaborator that cannot be fully controlled. In production practice, it embraces the average and contingent nature of generative AI outputs and constructs a new methodology for documentary production by responding to these outputs through the filmmaker's own embodied judgment.</p> <p>The master's project <i>one day ///tokyo (neo/x)</i> focuses on the author's memories of Tokyo, where they once lived. The production is structured around three methods: (1) image generation using minimal prompts, (2) handheld filming of AI-generated footage displayed on a monitor, and (3) revisiting actual locations for on-site audio recording. By selectively choosing and reconfiguring, through embodied judgment, the discrepancy between the statistically average images generated from training data and the contingency inherent in diffusion models, the work visualizes fragments of everyday, unconscious memory that are difficult to capture through conventional documentary practices.</p> <p>Theoretically, this study bridges Bill Nichols's discussion of the tension between creative treatment and actuality with Toshio Matsumoto's dialectical documentary theory of discovery and creation, positioning the work as a methodology that updates Matsumoto's concept of "Neo-Documentary." Through comparison with the diary films of Jonas Mekas, the methodology is characterized as "thinking while generating," which precedes "thinking while filming." The study asserts its originality by deliberately placing the ambiguity of memory—inevitably arising from not taking recorded media as its point of departure—at the core of expression.</p> <p>The thesis is structured as follows: an overview of the discourse surrounding generative AI and documentary (Chapter 1); the production practice (Chapter 2); an examination of the technical principles of generative AI and the concept of collaboration (Chapter 3); a theoretical analysis of documentary (Chapter 4); and an analysis of the work incorporating perspectives from cognitive psychology on the nature of memory (Chapter 5), followed by conclusions and future prospects.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Miki Okubo			
Co – Examiner	Kensuke Tobitani			
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	24118	名前	中村 駿
修士論文題名	写実的画像の指標性が失墜した現代において、 メディアを通して/通さずに物を見ること			
<p>本稿は、写真の指標性への信頼が揺らいだ現代において、メディア環境の変化が画像の見え方だけでなく、実物体の知覚をも変容させていることを、筆者の芸術実践《物のイメージ》（2025）を通じて明らかにする。</p> <p>写真は発明以来、被写体から発せられた光の物理的痕跡として、絵画など他の画像とは異なる特権的地位を占めてきた。パースの記号論において写真は、対象との物理的・因果的な接続を持つ「指標」として位置づけられる。ウォルトンは、この指標性ゆえに恣意性が排除される「透明性」こそが、写真の特権性を支えると論じた。しかし 1990 年代以降のデジタル加工技術の普及、そして 2022 年以降の画像生成 AI の急速な発展は、この信頼を決定的に崩壊させた。画像生成 AI は被写体の物理的な存在なしに写真と識別不可能なほど写実的な画像を生成することを可能にした。この状況は、写実的画像から被写体の実在を推測するという従来の視覚モデル（model of vision）そのものを解体しつつある。</p> <p>クレリーが 19 世紀の視覚装置について論じたように、メディア技術の変容は、メディアを通じた視覚モデルを変えるだけでなく、メディアを通さない「現実の見え方」までをも再構成する。装置が変われば世界の見え方が変わる。本稿は、クレリーの議論を現代に延長し、現代における視覚モデルの変容が実物体の知覚にまで及んでいることを検証する。</p> <p>《物のイメージ》は、薔薇、ラーメン、バナナという日常的な対象を、白黒の色材を用いて実寸大で再現したレプリカによって構成されるインスタレーションである。これらのレプリカは、物理的に存在する立体物でありながら、白黒写真のような視覚効果を生み出す。</p> <p>本稿では、フルッサーの議論を参照し、白黒が「メディアを介した視覚であること」を示す記号として機能することを確認した上で、グッドマンの「例示」概念を用いて本作の記号論的構造を分析する。通常の商品レプリカが実物の料理を「指示」するのにに対し、本作の白黒レプリカは指示機能を抑制し、写真メディアの視覚的性質を「例示」するサンプルとして機能する。</p> <p>画像生成 AI 以後、写真的に見えるものに被写体の実在を期待しなくなった鑑賞者にとって、写真的に見えるものが物理的に現前していることは、その期待を裏切るものとして、驚きと生々しい存在感をもたらす。本作は、写実的画像の指標性が失墜した現代だからこそ生じる「ここにある物を見ること」の新たな価値を、鑑賞者に感覚的に経験させる装置として機能する。</p>				
論文審査員 主 査	菅 実花			
副 査	飛谷 謙介			
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	24118	Name	Nakamura Shun
Title	Seeing Objects Through and Without Media: After the Collapse of Indexicality in Photorealistic Images.			
<p>This paper demonstrates, through the author's artistic practice <i>"The Objects as Representation"</i> (2025), that in the contemporary era—when trust in the indexicality of photography has been destabilized—changes in the media environment have transformed not only how images appear but also the perception of physical objects themselves.</p> <p>Since its invention, photography has occupied a privileged position distinct from other images such as paintings, serving as a physical trace of light emitted from its subject. In Peirce's semiotics, photography is positioned as an "index" possessing a physical and causal connection to its object. Walton argued that it is precisely this "transparency"—wherein arbitrariness is excluded due to indexicality—that underpins the privileged status of photography. However, the proliferation of digital manipulation technologies since the 1990s, followed by the rapid development of generative AI since 2022, has decisively collapsed this trust. Generative AI has made it possible to produce photorealistic images indistinguishable from photographs without the physical existence of any subject. This situation is dismantling the conventional model of vision itself—one in which the existence of a subject is inferred from photorealistic images.</p> <p>As Crary argued regarding nineteenth-century visual apparatuses, transformations in media technology do not merely alter the model of vision mediated through such technologies; they also reconstitute how unmediated reality itself appears. When the apparatus changes, the way we see the world changes. This paper extends Crary's argument to the present day, examining how contemporary transformations in the model of vision extend to the perception of physical objects. <i>"The Objects as Representation"</i> is an installation composed of life-size replicas of everyday objects—roses, ramen, and bananas—reproduced using black-and-white pigments. These replicas, while physically existing as three-dimensional objects, produce visual effects resembling black-and-white photographs.</p> <p>Drawing on Flusser's discussion, this paper first confirms that black-and-white functions as a sign indicating "vision mediated through media," then analyzes the semiotic structure of this work using Goodman's concept of "exemplification." Whereas ordinary food replicas "denote" actual dishes, the black-and-white replicas in this work suppress the function of denotation and instead function as samples that "exemplify" the visual properties of the photographic medium.</p> <p>For viewers who, in the post-generative-AI era, no longer expect the existence of a subject behind something that appears photographic, the physical presence of something that looks photographic operates as a betrayal of that expectation, eliciting surprise and a raw presence. This work functions as an apparatus that enables viewers to sensorially experience a new value of "seeing objects that are here"—a value that emerges precisely because the indexicality of photorealistic images has collapsed in our contemporary moment.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Kan Mika		
Co – Examiner		Tobitani Kensuke		
Chief Advisor		Kuwakubo Ryota		

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	24119	名前 松井 光寿
修士論文題名	アスペクト時間論を導入したインパクト・アセスメント・ワークショップの設計と実践—専門教科「情報」履修生によるRRI4次元の深化に着目して—		
<p>高等学校学習指導要領は、高等学校情報科（以下、情報科）の目標として「情報社会に主体的に参画する態度の育成」を掲げている。しかし、現行の情報科教育は、技術的な良定義問題への偏重と指導体制の制約により、テクノロジーがもたらす価値の葛藤を含む倫理的課題——すなわち不良定義問題——を十分に扱えていないという構造的課題を抱えている。</p> <p>先行研究によれば、不良定義問題に対峙する態度としてRRI（責任ある研究・イノベーション）の4次元——先見性・省察性・包摂性・応答可能性——が提唱されており、その教育実践ツールの1つとしてIAW（インパクト・アセスメント・ワークショップ）が開発されている。しかし、既存のIAWは高等教育機関を主な対象としており、高校生の認知発達段階や授業時間の制約を考慮した設計にはなっていない。また、RRIにおける責任概念を「結果の説明責任」から「プロセスへの継続的関与（ケア）」へと転換するためには、テクノロジーを動的なプロセスとして捉える時間的視座が求められるが、これをIAWに統合する方法論は未だ検討されていない。</p> <p>本研究では、情報科向けに再構成した教員用スクリプトと生徒用デッキからなるIAWツールを提案する。教員用スクリプトには、平井（2024）のアスペクト時間論を導入し、外部から評価を下す「観察者」から、継続的に関わり方を問い直す「参加者」への態度転換を促す。これにより、生徒が不良定義問題に対峙する際に重要となるRRI的態度を涵養することを目指す。</p> <p>このIAWツールの有効性を確認するため、M高等学校においてパイロットスタディ（7名）と本実践（18名）を実施した。パイロットスタディでは、同校のコンピュータ部員7名を対象にアスペクト時間論導入の効果を予備的に検証し、本実践では専門教科「情報」履修生18名を対象に検証を行った。質的分析により、事前・ワーク中・事後の3時点における記述の変化を、RRI4次元とアスペクト時間論を分析レンズとして統合的に記述した。</p> <p>分析の結果、アスペクト時間論を導入した群において、責任概念が「結果の説明責任」から「プロセスへの継続的関与（ケア）」へと深化する傾向が観察された。ただし、こうした深化の程度には参加者による違いがあり、与えられた役割を自分自身の経験と結びつけて引き受けた参加者に限定的であった。一方で、技術的最適解への固執や法的枠組みへの過度な依存といった、転換を阻害する要因も示唆された。</p> <p>本研究の成果は、従来は高等教育機関を主な対象としてきたIAWを、アスペクト時間論の導入により情報科の授業においても実施可能な形へと再構成したことである。ただし、サンプル数が限定されており検証期間も短いことから、一般化可能性については慎重な検討を要する。</p>			
論文審査員 主 査	金山 智子		
副 査	大久保 美紀		
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	24119	Name	Mitsuhisa MATSUI
Title	Design and Practice of an Impact Assessment Workshop Incorporating Aspect-Temporal Theory: Focusing on the Deepening of RRI Four Dimensions among Students in the Specialized Subject "Informatics"			
<p>The Course of Study for High School Informatics (hereinafter referred to as "Informatics") in Japan sets forth goals including "cultivating attitudes for proactive participation in the information society." However, current Informatics education faces a structural challenge: an overemphasis on well-defined technical problems, combined with constraints in teaching systems, prevents adequate treatment of ethical issues involving value conflicts—that is, ill-defined problems.</p> <p>Previous research has proposed the four dimensions of RRI (Responsible Research and Innovation)—anticipation, reflexivity, inclusion, and responsiveness—as attitudes for confronting ill-defined problems, and the IAW (Impact Assessment Workshop) has been developed as one of the educational tools for implementing these attitudes. However, existing IAW implementations primarily target higher education institutions and have not been designed with consideration for high school students' cognitive developmental stages or class time constraints. Furthermore, transforming the concept of responsibility in RRI from "accountability for outcomes" to "continuous engagement with the process (care)" requires a temporal perspective that views technology as a dynamic process, yet methodologies for integrating this perspective into IAW remain unexplored.</p> <p>This study proposes an IAW tool restructured for high school informatics education, consisting of a teacher script and student deck. The teacher script incorporates Hirai's (2024) aspect-temporal theory, promoting an attitudinal shift from an external "observer" who evaluates from the outside to a "participant" who continuously questions their mode of engagement. This approach aims to cultivate RRI attitudes essential for when students confront ill-defined problems.</p> <p>To verify the effectiveness of this IAW tool, we conducted a pilot study and main practice at M High School. The pilot study involved seven computer club members to preliminarily verify the effects of introducing aspect-temporal theory, while the main practice involved eighteen students enrolled in the specialized subject "Informatics." Through qualitative analysis, we provided an integrated account of changes in descriptions across three time points—pre-, during-, and post-workshop—using the four RRI dimensions and aspect-temporal theory as analytical lenses.</p> <p>The analysis revealed that in groups where aspect-temporal theory was introduced, a tendency was observed in participants to deepen their concept of responsibility from "accountability for outcomes" to "continuous engagement with the process (care)." However, the degree of this deepening varied among participants, being particularly pronounced among those who embraced their assigned roles by connecting them to their own experiences. Conversely, factors inhibiting this transformation were also suggested, including fixation on technically optimal solutions and excessive reliance on legal frameworks.</p> <p>The primary contribution of this study is the restructuring of IAW, which had previously targeted higher education institutions, into a feasible format for high school informatics classes through the introduction of aspect-temporal theory. However, given the limited sample size and short verification period, generalizability requires careful consideration.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Tomoko KANAYAMA			
Co – Examiner	Miki OKUBO			
Chief Advisor	Shigeru KOBAYASHI			