

## プロジェクト科目

### プロジェクト実習1A・1B・1Ai・1Bi・2A・2B

### Project Practicum 1A・1B・1Ai・1Bi・2A・2B

|   |               |                  |
|---|---------------|------------------|
| 担当:各担当教員  |               |                  |
| 単位:2単位  | 履修対象:1年・2年    | 教室:プロジェクト室(W508) |
| 学期: <ul style="list-style-type: none"><li>● 前期(1A/1Ai/2A)</li><li>● 後期(1B/1Bi/2B)</li></ul> | 実施方法:対面・オンライン |                  |

## 科目のねらい・特色

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

## 到達目標

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

## 講義形態

### 実習

## 講義計画・項目

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

## プロジェクト一覧

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

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

プロジェクトの中には、「時限的に学生を募集」する活動があります。これは例えば、外部活動のスケジュールが未確定であったり、関係企業との調整状況によって活動内容が変化するなど、授業としての十分な活動内容が保証できないために履修対象とはなっていない活動です。開催準備が整えば何らかの方法で周知されますので、希望する活動であれば参加するとよいでしょう。

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

### 【履修対象プロジェクト】

- 体験拡張表現プロジェクト
- タイムベースドメディア・プロジェクト
- 福祉の技術プロジェクト3
- 場所・感覚・メディア
- Collaborative Design Research Project
- 運動体設計
- The Art of Listening

# 体験拡張表現プロジェクト

|                                  |                |
|----------------------------------|----------------|
| 研究代表者: 平林真実<br>研究分担者: 前田真二郎・小林孝浩 |                |
| 教室: プロジェクト室 (W508)               | 実施方法: 対面・オンライン |

## 研究概要

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とコンテンツが必要になる。コーディング技術と表現により可能になるクリエイティブコーディングや表現としてのライブコーディングによる音楽や映像を利用した体験やAR・MR・VRと行ったxR技術により実空間とか仮想空間を融合した体験空間の構築、また視覚や聴覚を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る。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る。

## 研究計画

拡張する対象となる体験において、その体験における本質となるものを技術的、認知科学的、表現手法的などの多様な側面から考察し、入力から出力の一連の過程を実現するための必要となる要素を調査し、実現するための技術的な基盤を構築し、高度な表現として応用可能な表現を構築する。

具体的には、映像、音声をはじめ生体情報等を取得する各種センサーによる入力、クラウドや深層学習を含めた入力したデータの処理、AR,MR,VRといったxR技術による視覚・聴覚・触覚等による出力、およびそれらの身体へのフィードバック、これら一連の技術的な利用手法の開発、同時にアート、エンタテインメントの枠を超えた体験の表現としての質を高めるための議論を行って行く。特にNxPC.Labの活動と連携することで様々な段階における実験および実演を介して実践的な研究の展開を行う。

xR技術や各種センサーや表現のためのツールのサーベイを行いつつ、オープンハウスに向けて技術から表現へと繋ぐ習作を製作する。同時にNxPC.Labの活動において実験や表現のプラットフォームの整備・運営を実施する。初年度においては、履修者の各テーマと並行してNxPC.Labの公演での実演を前提に体験拡張をする表現をテーマとしたシステムの開発をめざす。

これらの成果は情報処理学会エンタテインメントコンピューティング、インタラクション、VR学会、映像学会等での発表を随時行う。また、作品としての成果は各種コンペティションへ応募して行く。

## 評価方法

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

# 福祉の技術プロジェクト3

|                            |                |
|----------------------------|----------------|
| 研究代表者: 山田晃嗣<br>研究分担者: 小林孝浩 |                |
| 教室: プロジェクト室 (W508)         | 実施方法: 対面・オンライン |

## 研究概要

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ると考えます。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。

## 研究計画

所属するメンバーがそれぞれに取り組むテーマを決定し、定期的な報告や助言を経て課題を掘り下げていきます。このために必要に応じて、関係団体の見学や意見交換会などの機会を設けます。「備えない防災」を大きなテーマとしますが、これに縛られる必要はありません。

また2020年より開催の、福祉関係者を中心としたオンラインでの集まりの場である「ワイド福祉の技術のプロジェクト(仮)」を継続して行います。時間があればこちらにも参加してください(毎週金曜日に開催予定)。

2025年度の主な活動は以下を予定しており、外部公開の機会を考慮して進めていきます。

- 岐阜県内の特別支援学校等との防災のXR教材開発
- 他校でのcausal SW等の教材ワークショップ等
- ワイド福祉の技術プロジェクト(仮)の開催
- オープンハウスでプロジェクト活動紹介

学会でも発表する機会を設けます。

## 評価方法

| 種別  | 割合  | 備考               |
|-----|-----|------------------|
| 課題  | 50% | 研究課題の取り組みや、展示・発表 |
| 日常点 | 50% | プロジェクトへの参加状況など   |

# 場所・感覚・メディア Place Sense Media

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

## 研究概要

ある場所を訪れ、なにかを感じ、考える。その経験を変換し、表し、語り合う。それらが混じり合う空間の中で、あらたな「場所」が生まれ、わたしたちの「感覚」も変容していく...

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

## 研究計画

3年目となる2024年度は、野外活動や場所体験を重視しながら、様々な領域からゲストを招いて「身体と環境」あるいは「自然と文化、テクノロジー」の関係的な問題について議論していきます。さらにその成果として、参加メンバーによる自主的な企画やレクチャーイベントを計画、開催します。

- 【2024年04月～05月】 2023年度までの活動紹介／芸術作品の視聴、および関連文献の紹介
- 【2024年06月】 野外活動（「養老天命反転地」体験、土に触れる作業、金生山訪問など）
- 【2024年07月】 オープンハウスの計画と実施
- 【2024年08月～10月】 レクチャー・イベントの計画と実施
- 【2024年11月～12月】 ワークショップの計画と実施／年内活動のまとめと発表
- 【2025年01月～03月】 これまでの活動の振り返り／今後の活動への展望

## 評価方法

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

# Collaborative Design Research Project

|                           |          |
|---------------------------|----------|
| 研究代表者: 鈴木宣也<br>研究分担者: 赤羽亨 |          |
| 教室: プロジェクト室(共有スペース)       | 実施方法: 対面 |

## 研究概要

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

## 研究計画

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

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

- 2024年04月～09月
  - 共同研究1を実施: 企業との協働を予定
  - 共同研究2を実施: 自治体との協働を予定・8月に外部発表を予定
- 2024年10月～12月
  - 共同研究1・2についてリフレクション
  - 共同研究3を実施: 企業・団体との協働を提案予定
- 2025年01月～03月
  - 共同研究3についてリフレクション
  - まとめと1年間の総括



## 評価方法

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

# 運動体設計 Visions in Motion

|                                 |                |
|---------------------------------|----------------|
| 研究代表者: 瀬川晃<br>研究分担者: 赤松正行・桑久保亮太 |                |
| 教室: 会議室R(またはプロジェクト室)            | 実施方法: 対面・オンライン |

## 研究概要

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

このプロジェクトは、任意のグループ「[クリティカル・サイクリング](#)」の約6年間の実践を基盤とし、萌芽プロジェクト「[プラクティカル・サイクリング](#)」を経て、研究参加者との定期的な意見交換を通じて実施されます。

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

## 研究計画

- 2024年04月～06月
  - 研究参加者各自による実践とWEBサイト等での報告
  - 学外展示の実施計画
  - フィールドワーク
  - 第1四半期の実践の評価と実施方針の確立
- 2024年07月～09月
  - 研究参加者各自による実践とWEBサイト等での報告
  - オープンハウス・学外企画展示制作の準備
  - 第2四半期の実践のリフレクション
- 2024年10月～12月
  - 研究参加者各自による実践とWEBサイト等での報告
  - フィールドワーク
  - 学外企画展示制作・運用
  - 第3四半期の実践のリフレクション
- 2025年01月～03月
  - 研究参加者各自による実践とWEBサイト等での報告
  - プロジェクト発表
  - 第4四半期の実践のリフレクションと1年間の総括

## 評価方法

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

# The Art of Listening

|                                |          |
|--------------------------------|----------|
| 研究代表者: 金山智子<br>研究分担者: 吉田茂樹・松井茂 |          |
| 教室: 共有または占有スペース(検討中)           | 実施方法: 対面 |

## 研究概要

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

## 研究計画

プロジェクトでは以下の三点を主な柱としてすすめます。

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

## 評価方法

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

# Extreme Biologies エクストリーム・バイオロジー

|                              |               |
|------------------------------|---------------|
| 研究代表者:ホアン・カストロ<br>研究分担者:前林明次 |               |
| 教室:共有スペース等                   | 実施方法:対面・オンライン |

## 研究概要

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

## 研究計画

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

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

## 評価方法

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

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

|                            |          |
|----------------------------|----------|
| 研究代表者: 小林茂<br>研究分担者: 大久保美紀 |          |
| 教室: プロジェクト室 (W508)         | 実施方法: 対面 |

## 研究概要

テクノロジーのうち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。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、自在に〈解釈〉が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。また、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ることを踏まえ、近代技術や機械技術に基づく今日のテクノロジーを、それ以前の技術的パラダイムに対して特別視する状況を再考します。

## 研究計画

出発点となる問題意識を提示し、プロジェクトのメンバー全員で参照項は共有しつつも、それぞれの興味や経験に基づき多様なやり方でそれぞれが研究に参加できるようにします。そのための重要な機会として展覧会「IAMAS ARTIST FILE #10」を位置付けます。

- サイバネティシャンたちによる〈作品〉の再制作を通じて考察する
- サイバネティック・パラダイムについて考える小規模な展覧会を企画・制作する
- 技術哲学、テクノロジーの美学などに関する文献を精読し知識を深化する
- IAMAS ARTIST FILE #10に関連付けたシンポジウム等の開催する

## 評価方法

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