

授 業 科 目 の 概 要			
(メディア表現研究科メディア表現専攻博士後期課程)			
科目区分	授業科目の名称	講義等の内容	備考
研究基礎科目	メディア表現研究Ⅰ	<p>(概要)博士前期課程から研究能力をさらに発展させるため、各自のテーマに基づいて進められる研究視点から、さらに学際的・国際的な視点に立った研究活動を自立して推進できる研究遂行力を養い、ならびに質の高いメディア表現へ向けた研究方法論を理解する。また、論文作成に求められる手順を理解し、文献検索や研究事例の収集、仮説設定と理論検証、考察手法等、論文作成方法を修得する。なお、領域横断的に相互に深く関連するものであることから、多様な事例の修学を狙い教員がオムニバス方式で開講する。</p> <p>(オムニバス方式/全15回)</p> <p>(2 鈴木宣也/1回) ガイダンスと研究倫理 博士課程の教育課程と研究スケジュールを確認する。また、研究を進めるうえで必要となる博士課程のコンプライアンスや研究倫理、行動規範を理解する。</p> <p>(1 三輪眞弘/1回) メディア表現研究のねらい テーマに基づくメディア表現研究をより明確にイメージするため、研究の本質である「問い」と領域横断性とその再組織化について理解する。</p> <p>(4 金山智子、5 平林真実/3回) (共同) 研究・分析方法の概観 博士課程に求められる研究工程を具体的に想定するため、テーマの設定、仮説設定、事例・文献調査、実地調査、分析方法、評価方法を理解したうえで、自分がどのような工程で研究を進めるべきか考察する。</p> <p>(13 伊村靖子、2 鈴木宣也/3回) (共同) メディア表現研究と理論化の概観 メディア表現研究に関する仮説の設定と、具体的な実践を基にした表現手法の検証など、表現研究と理論研究の相関のプロセスの過程で行われる、自らの研究の概観をまとめ、理論に裏付けされた表現について考察する。</p> <p>メディア表現に関する領域横断について、各担当が多様な研究事例を示し、メディア表現研究について考察する。</p> <p>(3 赤松正行、9 桑久保亮太/1回) (共同) メディアアート (13 伊村靖子、12 松井茂/1回) (共同) 芸術論 (4 金山智子、11 山田晃嗣/1回) (共同) メディアコミュニケーション (7 小林茂/1回) イノベーションマネジメント (10 赤羽亨、2 鈴木宣也/1回) (共同) インタラクティブデザイン (8 小林孝浩、5 平林真実/1回) (共同) コミュニケーションシステム (1 三輪眞弘、6 前田真二郎/1回) (共同) 新しい美学</p>	オムニバス方式・共同(一部)
	メディア表現研究Ⅱ	<p>(概要)博士前期課程から研究能力をさらに発展させるため、「メディア表現研究Ⅰ」にて修得した研究の基本的な進め方からはじめ、各自のテーマに基づく研究の視点から、さらに学際的・国際的な視点に立った研究活動を自立して推進できる研究遂行力を養う。ならびに質の高いメディア表現へ向けた研究方法論を演習を通じて理解する。メディア表現の論文作成に求められる手順を理解し、文献検索や研究事例の収集、仮説設定と理論検証、考察手法等、論文作成方法を演習を通じて修得する。</p> <p>(10 赤羽亨) インタラクティブデザインに焦点をあて、デザインプロセスにおいて重要となる「プロトタイピング」に関連して、メディア表現技術の体系的な習得やデジタルファブリケーション技術を活用したプロトタイピング手法など、メディアテクノロジーを使った表現手法やインタラクティブの記録について教授する。</p> <p>(3 赤松正行) 自転車を始めとする自律的な移動を主題としてテクノロジーとアートを融合させた実践的な調査・制作と発見的な批評・論考に対して、各種の環境感応技術、拡張現実感技術、映像音響体感技術などを用い、個人の身体性や創造性、社会の交換性や持続性、自然と機械の相互作用性や創発性などについて教授する。</p>	

(13 伊村靖子)

メディア技術がもたらす表現の構造変化に対する批評や観衆論を背景とした作品論を通じて、1990年代以降の芸術表現史の枠組みを問い直すため、現代芸術における写真、映像、印刷、通信、コンピュータなどの表現メディアの多様化とデザイン領域との接地面を教授する。

(4 金山智子)

高度情報メディア社会において、他者との関係や意味の構築プロセスを（不）可能とするコミュニケーションを規定する媒介・場としてメディアを捉え、既存のメディアコミュニケーション論を現代社会の中で相対化し、新たな理論や方法論、メディア実践からこの問いについて教授する。

(9 桑久保亮太)

メディア技術と世界の関係性を考察するため、客観的な事実認識とともに、個々人が抱える問題に積極的に目を向け、尚且つそれを社会に接続することで共有・共鳴させる方法を具体的に探求することが求められる。ここではメディアアートを個別の問題を普遍化する活動のひとつの方策として捉え教授する。

(8 小林孝浩)

情報システムの継続的な発展がもたらす不可逆的な影響を省みつつ、現在の社会環境において技術の適正なあり方や技術に依存しすぎない人間や生活のあり方をテーマに、情報システム工学に専門の軸足を置き、それらの応用研究に関して教授する。

(7 小林茂)

まず、古典から最新の国際標準に至るまでイノベーションの定義がどのように変遷してきたか背景と共に学ぶ。次に、経営学等の知見を参照しつつアイデアの創出から実装に至るまでの課題と手法について学ぶ。その上で、中小企業、スタートアップ、メディアアーティストなど限られた資源で実行した事例を詳細に分析し実践に向けて教授する。

(2 鈴木宣也)

メディア技術とそれがもたらす影響をテーマの軸に捉え、 ビジュアルリテラシー（創造）やインタラクションデザイン（設計）、プロトタイピング（実践）などを含むデザインプロセスに関する発展研究について、情報メディアとデザインの可能性と課題をホリスティックな視点から俯瞰的に教授する。

(5 平林真実)

様々なメディアおよび時空間上で構成されたコミュニケーションを、機械学習等を用いた分析から、実世界インターフェイス、Webシステムを含む基盤に対し、多様な状況に適したコミュニケーションを拡張するシステムを例に、実時間性を担保した実践的な実現手法を教授する。

(6 前田真二郎)

デジタル技術と結びついた「映像」は、従来の映像表現だけでなく、印刷や通信などのメディア環境や、美術や舞台といった芸術分野に大きな影響を及ぼしている。映像の発信／鑑賞形態の変化が生んだ新たな視覚文化を見据えながら、新旧の映像メディアに関する技術や表現を整理し、今日の映像表現について教授する。

(12 松井茂)

20世紀後半のメディアをめぐるインフラストラクチャーの変化を踏まえ、現代芸術を文化現象として再配置し、作家像、作品概念の変化を検証する。マス・メディアを介してはかられる領域横断が、制度化された芸術諸分野を解体し、抵抗文化として、ラディカルな表現上の戦略をいかに設計してきたのかを抽出する。

(1 三輪真弘)

音楽・映像・現代美術・舞台芸術などの領域をまとめて「メディアアート」ととらえ、現代社会における芸術そのもののあり方や意味を統一的に研究し、20世紀に生れたコンピュータ音楽やアルゴリズムック・コンポジションと呼ばれる作曲技法など、テクノロジーに支えられたメディア社会における「音楽」の可能性を教授する。

(11 山田晃嗣)

安全・安心に伝達するためのネットワークというインフラの存在と、情報の価値を高める分析手法を用いて、各ユーザが個別対応するための一手段として情報技術を考え、それらをどのように現場へ取り入れて行くべきかを福祉の視点で捉えて情報インフラ、情報分析と共に情報技術のあり方について教授する。

	知的財産権特論	<p>(概要) 知的財産権に関する基本的な考え方や国内外の法律・制度、研究・制作活動の成果である知的財産の意義、大学・企業での先進的な知的財産の活用事例等について講義する。また、身近な発明のアイデアに基づく特許創出や、先行技術調査を学ぶ。さらに、社会で知的財産権の果たす役割を解説する。</p>	兼1
プロジェクト研究科目	プロジェクト研究 I	<p>(概要) 学生が自らの研究テーマに対して、社会的な実践の場として、社会との接続を踏まえたプロジェクトを企画立案し、実践しながら研究を進める、プロジェクトベースドラーニング (PBL) と研究を協調させた授業である。開かれた活動の場の中で、相互に協働、交流・発信を図りながら、教育・研究を進める。領域横断的な視点から研究が効果的に進められるよう、個々の専門性が異なる教員がチームで指導する。社会と研究との多角的な接点を探るプロジェクトの企画力と、プロジェクトを進めていくためのコミュニケーション力の獲得を目指す。</p> <p>(10 赤羽亨) インタラクティブデザインを対象とするプロトタイピングに関し、デジタルファブリケーション技術を活用したプロトタイピング手法やデザインプロセス内でのインタラクションの記録をテーマとした研究を教授する。</p> <p>(3 赤松正行) 自転車を始めとする自律的な移動を主題としてテクノロジーとアートを融合させた実践的な調査・制作と発見的な批評・論考に対して、各種の環境感応技術、拡張現実感技術、映像音響体感技術などを用いた研究を教授する。</p> <p>(13 伊村靖子) メディア技術がもたらす表現の構造変化に対する批評や観衆論を背景とした作品論を通じて、現代芸術における写真、映像、印刷、通信、コンピュータなどの表現メディアの多様化とデザイン領域との接地面をテーマに教授する。</p> <p>(4 金山智子) 高度メディア社会における、他者との関係や意味の構築プロセスを (不) 可能とするコミュニケーションを規定する媒介・場としてメディアを捉え、新たな理論や方法論、実践から新たなコミュニケーションのあり方をテーマに教授する。</p> <p>(9 桑久保亮太) メディア技術と世界の関係性を考察するため、個別の問題を客観的に事実として認識し、それらを社会と接続し共有・共鳴させる方法を探究するため、問題を普遍化する活動のひとつの方策としてのメディアアートを教授する。</p> <p>(8 小林孝浩) 情報システム工学とその応用研究として、エンターテインメント、福祉、農業について、情報システムの不可逆的な影響を省みつつ、技術のあり方や技術に依存しすぎない人間や生活のあり方をテーマに教授する。</p> <p>(7 小林茂) 経営学等におけるイノベーションマネジメントの知見を参照しつつ、実際に企画立案し遂行するためにはどうすればいいかをテーマに教授する。</p> <p>(2 鈴木宣也) メディア技術とそれがもたらす影響をテーマの軸に捉え、ビジュアルリテラシー (創造) やインタラクティブデザイン (設計)、プロトタイピング (実践) などを含む広い意味のデザインに関する発展研究についてテーマとして教授する。</p> <p>(5 平林真実) 様々なメディアおよび時空間上で構成されたコミュニケーションを、機械学習等を用いた分析から、実世界インターフェイス、Webシステムを含む基盤に対し、実時間性を担保した実践的な実現手法をテーマとして教授する。</p> <p>(6 前田真二郎) 映像の発信/鑑賞形態の変化が生んだ新たな視覚文化を見据えながら、新旧の映像メディアに関する技術や表現と、今日の映像表現について実践的に教授する。また創作者の経験を共有可能な知識に還元し、表現手法や基盤技術を開拓する。</p>	

		<p>(12 松井茂) 20世紀後半のメディアをめぐるインフラストラクチャーの変化を踏まえ、現代芸術を文化現象として再配置し、作家像、作品概念の変化を検証しながら、ニュー・メディア成熟期を経た表現への批判理論の確立を意図した基礎研究を教授する。</p> <p>(1 三輪真弘) 音楽・映像・現代美術・舞台芸術などの領域をまとめて「メディアアート」ととらえ、現代社会における芸術そのもののあり方や意味を統一的に研究し、テクノロジーに支えられたメディア社会における表現の可能性を教授する。</p> <p>(11 山田晃嗣) 安全・安心に伝達するためのネットワークというインフラの存在と、情報の価値を高める分析手法を用いて、情報技術をどのように現場へ取り入れて行くべきかを福祉の視点で捉えて情報インフラ、情報分析と共に情報技術のあり方について教授する。</p>	
プロジェクト研究Ⅱ		<p>(概要) 学生が自らの研究テーマに対して、社会的な実践の場として、社会との接続を踏まえたプロジェクトを実践しながら、新たな表現拡張と理論化・体系化へつながる中心的科目として、博士論文作成に向けた実践的研究を展開する。開かれた活動の場の中で、相互に協働、交流・発信を図りながら、教育・研究を進める。領域横断的な視点から理論化・体系化が効果的に進められるよう、個々の専門性が異なる教員がチームで指導する。プロジェクトの遂行と議論を通じて領域横断力と実践力の獲得を目標とし、その成果をまとめることも含め実施する。</p> <p>(10 赤羽亨) インタラクティブデザインを対象とするプロトタイピングに関し、デジタルファブリケーション技術を活用したプロトタイピング手法やデザインプロセス内でのインタラクティブの記録をテーマとした研究について教授する。</p> <p>(3 赤松正行) 自転車を始めとする自律的な移動を主題としてテクノロジーとアートを融合させた実践的な調査・制作と発見的な批評・論考に対して、各種の環境応答技術、拡張現実感技術、映像音響体感技術などを用いた研究を教授する。</p> <p>(13 伊村靖子) メディア技術がもたらす表現の構造変化に対する批評や観衆論を背景とした作品論を通じて、現代芸術における写真、映像、印刷、通信、コンピュータなどの表現メディアの多様化とデザイン領域との接地面をテーマに教授する。</p> <p>(4 金山智子) 高度メディア社会における、他者との関係や意味の構築プロセスを(不)可能とするコミュニケーションを規定する媒介・場としてメディアを捉え、新たな理論や方法論、実践から新たなコミュニケーションのあり方をテーマに教授する。</p> <p>(9 桑久保亮太) メディア技術と世界の関係性を考察するため、個別の問題を客観的に事実として認識し、それらを社会と接続し共有・共鳴させる方法を探求するため、問題を普遍化する活動のひとつの方策としてのメディアアートを教授する。</p> <p>(8 小林孝浩) 情報システム工学とその応用研究として、エンターテインメント、福祉、農業について、情報システムの不可逆的な影響を省みつつ、技術のあり方や技術に依存しすぎない人間や生活のあり方をテーマに教授する。</p> <p>(7 小林茂) 経営学等におけるイノベーションマネジメントの知見を参照しつつ、実際に企画立案し遂行するためにはどうすればいいかをテーマに教授する。</p> <p>(2 鈴木宣也) メディア技術とそれがもたらす影響をテーマの主軸に捉え、ビジュアルリテラシー(創造)やインタラクティブデザイン(設計)、プロトタイピング(実践)などを含む広い意味のデザインに関する発展研究についてテーマとして教授する。</p>	

		<p>(5 平林真実) 様々なメディアおよび時空間上で構成されたコミュニケーションを、機械学習等を用いた分析から、実世界インターフェイス、Webシステムを含む基盤に対し、実時間性を担保した実践的な実現手法をテーマとして教授する。</p> <p>(6 前田真二郎) 映像の発信／鑑賞形態の変化が生んだ新たな視覚文化を見据えながら、新旧の映像メディアに関する技術や表現と、今日の映像表現について実践的に教授する。また創作者の経験を共有可能な知識に還元し、表現手法や基盤技術を開拓する。</p> <p>(12 松井茂) 20世紀後半のメディアをめぐるインフラストラクチャーの変化を踏まえ、現代芸術を文化現象として再配置し、作家像、作品概念の変化を検証しながら、ニュー・メディア成熟期を経た表現への批判理論の確立を意図した基礎研究を教授する。</p> <p>(1 三輪真弘) 音楽・映像・現代美術・舞台芸術などの領域をまとめて「メディアアート」ととらえ、現代社会における芸術そのもののあり方や意味を統一的に研究し、テクノロジーに支えられたメディア社会における表現の可能性を教授する。</p> <p>(11 山田晃嗣) 安全・安心に伝達するためのネットワークというインフラの存在と、情報の価値を高める分析手法を用いて、情報技術をどのように現場へ取り入れて行くべきかを福祉の視点で捉えて情報インフラ、情報分析と共に情報技術のあり方について教授する。</p>	
特別研究科目	メディア表現特別研究 I	<p>(概要) 研究テーマ発表、年次制作・研究の実施と発表、報告書の提出から構成される。2年次の「メディア表現特別研究 II」へ向けた準備段階と位置づけられる。</p> <p>1年次当初に、入学時に提出された研究計画に基づき主指導教員と副指導教員を配置し、その後、学生の研究テーマ案を踏まえて、明確な研究テーマ設定と研究計画の立案に関する指導を行う。立案された研究計画書については、「研究計画審査」と「倫理審査」における審査を通じて、適切な助言・指導を行う。また、「プロジェクト研究 I」へ向けた計画に関する指導を行う。</p> <p>後期は、「メディア表現研究 I」における成果等を取込みつつ、学生が、主指導教員、副指導教員らと定期的に研究・制作のテーマや意図、内容や手法に関する相談と進捗状況の報告を行いながら研究を進める。最終的に年次の論文研究・制作を完了し、「博士研究状況報告会」にて発表のうえで博士研究状況報告書を提出する。なお、主指導教員は、博士論文提出資格をクリアするための論文の掲載、作品の出品等に留意した指導を行う。</p> <p>(10 赤羽亨) インタラクシオンデザイン インタラクシオンデザインに焦点をあて、メディアテクノロジーを使った表現手法やインタラクシオンの記録について研究する。インタラクシオンデザインを対象とするデザインプロセスにおいて重要となる「プロトタイピング」に関連して、メディア表現技術の体系的な習得を目論むワークショップ開発、及び、デジタルファブリケーション技術を活用したプロトタイピング手法の開発を行う。また同時に、デザインプロセス内でのインタラクシオンを記録する、多視点映像や3Dスキャナーを使ったアーカイブ手法の開発を行う。</p> <p>(3 赤松正行) メディアアート 自転車を始めとする自律的な移動を主題としてテクノロジーとアートを融合させた実践的な調査・制作と発見的な批評・論考を行う。これには各種の環境感応技術、拡張現実感技術、映像音響体感技術などを用い、個人の身体性や創造性、社会の交換性や持続性、自然と機械の相互作用性や創発性などについて考察することになる。ここでは特に自動化装置や造形的作品ではなく、身体と意識が密接に関わり、環境と変化に呼応する表現を志向する。</p> <p>(13 伊村靖子) 芸術学 メディア技術がもたらす表現の構造変化に対する批評や観衆論を背景とした作品論を通じて、1990年代以降の芸術表現史の枠組みを問い直すことを目的とする。その前提として、現代芸術における写真、映像、印刷、通信、コンピュータなどの表現メディアの多様化と、グラフィックデザイン、メディアデザインを含む、デザイン領域との接地面を考察する。</p>	

(4 金山智子) メディア・コミュニケーション

高度情報メディア社会において、人種、ジェンダー、宗教、政治的信念を巡って対立が生まれ、分断と衝突の時代となっている。対話や参加というコミュニケーションは善という20世紀の神話は崩れ、ネット社会では心的共振による合意や小公共圏の並存など人々の寛容や共創が困難となり、新たなコミュニケーションのあり方が問われている。授業では、他者との関係や意味の構築プロセスを(不)可能とするコミュニケーションを規定する媒介・場としてメディアを捉え、既存のメディアコミュニケーション論を現代社会の中で相対化し、新たな理論や方法論、メディア実践からこの問いについて探求する。

(9 桑久保亮太) メディアアート

急速な変化を遂げる情報環境において、メディア技術と世界の関係性を考察するためには、客観的な事実の認識とともに、そうした環境下で個々人が抱える問題に対し積極的に目を向ける必要があり、尚且つそれを社会に接続することで共有・共鳴させる方法を具体的に探求することが求められる。ここでは「メディアアート」をそのような個別の問題を普遍化する活動のひとつの方策として捉え、その一連の過程として、問題の発見、通時的/共時的なリサーチ、作品計画、制作と発表、自己分析までを含めた実践的な研究を行う。

(8 小林孝浩) 情報システム工学

情報システム工学に専門の軸足を置き、幅広いフィールドにおいて応用研究を対象とする。これまでの代表的なフィールドは、エンターテインメント分野、福祉分野、農業分野が挙げられる。情報システムの継続的な発展が我々にもたらす不可逆的な影響を省みつつ、現在の社会環境において技術の適正なあり方や技術に依存しすぎない人間や生活のあり方をテーマに、具体的・実践的な活動を踏まえた探求をする。

(7 小林茂) イノベーションマネジメント

まず、古典から最新の国際標準に至るまでイノベーションの定義がどのように変遷してきたか背景と共に学ぶ。次に、アイデアの創出から実装に至るまでに関する課題、理論、手法について、経営学等の知見を英語および日本語の文献輪読を通じて研究領域全体の流れと共に学ぶ。その上で、中小企業、スタートアップ、メディアアーティストなど、各自の研究テーマに関連の深い事例を詳細に分析して参照し、研究プロジェクトとして実施するための計画を立案し、選考過程を経て学内予算を獲得することを通じて、実践のための経験を得る。

(2 鈴木宣也) インタラクショナルデザイン

高度な情報メディアがコミュニケーション手段の中核をしめるようになった現代社会の諸問題に対して、メディア技術とそれがもたらす影響を研究テーマの軸に捉えつつ、ビジュアルリテラシー(創造)やインタラクショナルデザイン(設計)、プロトタイピング(実践)などを含む高度なデザインプロセスに関する発展研究を進める。また共創等を含めデザインプロセスの実践として、地域社会や産業などへの還元も含め、情報メディアとデザインの可能性と課題をホリスティックな視点から俯瞰的に研究する。

(5 平林真実) コミュニケーションシステム

様々なメディアおよび時空間上で構成される状況におけるコミュニケーションを観察やセンシングおよび機械学習等を用いた分析および理解を通して、実世界インターフェイス、Webシステムを含むインターネット、センシング環境やIoTらの基盤としたインタラクティブなメディア技術を用いることで、多様な状況に適したコミュニケーションを拡張するシステムの研究を行う。実時間性を担保したインタラクティブなシステムによって可能となるコミュニケーションによるメディア表現の在り方を実践的な適用を設定した実現手法を探求する。

(6 前田真二郎) 映像表現

今日、デジタル技術と結びついた「映像」は、従来の映像表現の自由度を飛躍的に高めただけでなく、印刷や通信などのメディア環境や、美術や舞台といった芸術分野に大きな影響を及ぼしている。映像の発信/鑑賞形態の変化が生んだ新たな視覚文化を見据えながら、新旧の映像メディアに関する技術や表現を整理し、今日の映像表現について作品制作を通して実践的に研究する。また創作者の経験を共有可能な知識に還元し、表現手法や基盤技術を開拓する。

		<p>(12 松井茂) 映像メディア学 20世紀後半のメディアをめぐるインフラストラクチャーの変化を踏まえ、現代芸術を文化現象として再配置し、作家像、作品概念の変化を検証する。マス・メディア（放送文化と出版文化）を介してはかれる領域横断が、制度化された芸術諸分野を解体し、抵抗文化として、ラディカルな表現上の戦略をいかに設計してきたのかを抽出する。本研究の目的は、オールド・メディア成熟期を分析対象に、ニュー・メディア成熟期を経た表現への批判理論の確立を意図した基礎研究である。</p> <p>(1 三輪真弘) 新しい美学 音楽・映像・現代美術・舞台芸術などの領域をまとめて「メディアアート」ととらえ、現代社会における芸術そのもののあり方や意味を統一的に研究する。たとえば、音楽の、20世紀に生れたコンピュータ音楽やアルゴリズム・コンポジションと呼ばれる作曲技法など、テクノロジーに支えられたメディア社会における「音楽」の新しい可能性や困難について具体的に考察する。その際、かつて「芸術」と呼ばれてきたものが、未来の社会において、また、芸術以外の専門分野とどのような関係にあるものなのかを研究の核心となる。</p> <p>(11 山田晃嗣) 情報工学 社会における情報の価値が高まる中、それらを安全・安心に伝達するためのネットワークというインフラの存在と、情報の価値を高める分析手法（ソフトコンピューティングなど）が注目されている。一方で、多様な価値観を持つ現代人が生きやすい情報化社会を目指すには、個の存在を認め、皆が共生できる環境が必要である。そこで各ユーザが個別対応するための一手段として情報技術を考える。情報技術をどのように現場へ取り入れて行くべきかを福祉の視点で捉えて情報インフラ、情報分析と共に情報技術のあり方を探求していく。</p>	
メディア表現特別研究Ⅱ		<p>(概要) 研究計画に基づき論文・制作に関する研究を進めながら「中間審査発表会」へ向けて、研究成果を取りまとめる。前期、その取りまとめに当たっては、指導教員らと研究・制作のテーマ、内容、実践手法等について定期的に報告・相談を行うとともに、1年次の「プロジェクト研究Ⅰ」と、2年次に並行して取り組む「プロジェクト研究Ⅱ」の経験と成果を反映させるため、必要に応じて「プロジェクト研究Ⅰ」および「プロジェクト研究Ⅱ」の担当教員と協議し行う。その後は、年度末に開催する「中間審査発表会」へ向けて、研究成果としての中間発表を行い、さらに研究を深化させる。「中間審査発表会」での課題指摘や助言を踏まえて研究の改善を進め、博士課程最終学年である3年次への準備を整える。なお、主指導教員は、博士論文提出資格をクリアするための論文の掲載、作品の出品等に留意した指導を行う。</p> <p>(10 赤羽亨) インタラクシオンデザイン インタラクシオンデザインに焦点をあて、メディアテクノロジーを使った表現手法やインタラクシオンの記録について研究する。インタラクシオンデザインを対象とするデザインプロセスにおいて重要な「プロトタイピング」に関連して、メディア表現技術の体系的な習得を目標とするワークショップ開発、及び、デジタルファブリケーション技術を活用したプロトタイピング手法の開発を行う。また同時に、デザインプロセス内でのインタラクシオンを記録する、多視点映像や3Dスキャナーを使ったアーカイブ手法の開発を行う。</p> <p>(3 赤松正行) メディアアート 自転車を始めとする自律的な移動を主題としてテクノロジーとアートを融合させた実践的な調査・制作と発見的な批評・論考を行う。これには各種の環境感応技術、拡張現実感技術、映像音響体感技術などを用い、個人の身体性や創造性、社会の交換性や持続性、自然と機械の相互作用性や創発性などについて考察することになる。ここでは特に自動化装置や造形的作品ではなく、身体と意識が密接に関わり、環境と変化に呼応する表現を志向する。</p> <p>(13 伊村靖子) 芸術学 メディア技術がもたらす表現の構造変化に対する批評や観衆論を背景とした作品論を通じて、1990年代以降の芸術表現史の枠組みを問い直すことを目的とする。その前提として、現代芸術における写真、映像、印刷、通信、コンピュータなどの表現メディアの多様化と、グラフィックデザイン、メディアデザインを含む、デザイン領域との接地面を考察する。</p>	

(4 金山智子) メディア・コミュニケーション

高度情報メディア社会において、人種、ジェンダー、宗教、政治的信念を巡って対立が生まれ、分断と衝突の時代となっている。対話や参加というコミュニケーションは善という20世紀の神話は崩れ、ネット社会では心的共振による合意や小公共圏の並存など人々の寛容や共創が困難となり、新たなコミュニケーションのあり方が問われている。授業では、他者との関係や意味の構築プロセスを(不)可能とするコミュニケーションを規定する媒介・場としてメディアを捉え、既存のメディアコミュニケーション論を現代社会の中で相対化し、新たな理論や方法論、メディア実践からこの問いについて探求する。

(9 桑久保亮太) メディアアート

急速な変化を遂げる情報環境において、メディア技術と世界の関係性を考察するためには、客観的な事実の認識とともに、そうした環境下で個々人が抱える問題に対し積極的に目を向ける必要があり、尚且つそれを社会に接続することで共有・共鳴させる方法を具体的に探求することが求められる。ここでは「メディアアート」をそのような個別の問題を普遍化する活動のひとつの方策として捉え、その一連の過程として、問題の発見、通時的／共時的なリサーチ、作品計画、制作と発表、自己分析までを含めた実践的な研究を行う。

(8 小林孝浩) 情報システム工学

情報システム工学に専門の軸足を置き、幅広いフィールドにおいて応用研究を対象とする。これまでの代表的なフィールドは、エンターテインメント分野、福祉分野、農業分野が挙げられる。情報システムの継続的な発展が我々にもたらす不可逆的な影響を省みつつ、現在の社会環境において技術の適正なあり方や技術に依存しすぎない人間や生活のあり方をテーマに、具体的・実践的な活動を踏まえた探求をする。

(7 小林茂) イノベーションマネジメント

まず、古典から最新の国際標準に至るまでイノベーションの定義がどのように変遷してきたか背景と共に学ぶ。次に、アイデアの創出から実装に至るまでに関する課題、理論、手法について、経営学等の知見を英語および日本語の文献輪読を通じて研究領域全体の流れと共に学ぶ。その上で、中小企業、スタートアップ、メディアアーティストなど、各自の研究テーマに関連の深い事例を詳細に分析して参照し、研究プロジェクトとして実施するための計画を立案し、選考過程を経て学内予算を獲得することを通じて、実践のための経験を得る。

(2 鈴木宣也) インタラクショナルデザイン

高度な情報メディアがコミュニケーション手段の中核をしめるようになった現代社会の諸問題に対して、メディア技術とそれがもたらす影響を研究テーマの軸に捉えつつ、ビジュアルリテラシー(創造)やインタラクショナルデザイン(設計)、プロトタイピング(実践)などを含む高度なデザインプロセスに関する発展研究を進める。また共創等を含めデザインプロセスの実践として、地域社会や産業などへの還元も含め、情報メディアとデザインの可能性と課題をホリスティックな視点から俯瞰的に研究する。

(5 平林真実) コミュニケーションシステム

様々なメディアおよび時空間上で構成される状況におけるコミュニケーションを観察やセンシングおよび機械学習等を用いた分析および理解を通して、実世界インターフェイス、Webシステムを含むインターネット、センシング環境やIoTらの基盤としたインタラクティブなメディア技術を用いることで、多様な状況に適したコミュニケーションを拡張するシステムの研究を行う。実時間性を担保したインタラクティブなシステムによって可能となるコミュニケーションによるメディア表現の在り方を実践的な適用を設定した実現手法を探求する。

(6 前田真二郎) 映像表現

今日、デジタル技術と結びついた「映像」は、従来の映像表現の自由度を飛躍的に高めただけでなく、印刷や通信などのメディア環境や、美術や舞台といった芸術分野に大きな影響を及ぼしている。映像の発信／鑑賞形態の変化が生んだ新たな視覚文化を見据えながら、新旧の映像メディアに関する技術や表現を整理し、今日の映像表現について作品制作を通して実践的に研究する。また創作者の経験を共有可能な知識に還元し、表現手法や基盤技術を開拓する。

		<p>(12 松井茂) 映像メディア学 20世紀後半のメディアをめぐるインフラストラクチャーの変化を踏まえ、現代芸術を文化現象として再配置し、作家像、作品概念の変化を検証する。マス・メディア（放送文化と出版文化）を介してはかれる領域横断が、制度化された芸術諸分野を解体し、抵抗文化として、ラディカルな表現上の戦略をいかに設計してきたのかを抽出する。本研究の目的は、オールド・メディア成熟期を分析対象に、ニュー・メディア成熟期を経た表現への批判理論の確立を意図した基礎研究である。</p> <p>(1 三輪真弘) 新しい美学 音楽・映像・現代美術・舞台芸術などの領域をまとめて「メディアアート」ととらえ、現代社会における芸術そのもののあり方や意味を統一的に研究する。たとえば、音楽の、20世紀に生れたコンピュータ音楽やアルゴリズム・コンポジションと呼ばれる作曲技法など、テクノロジーに支えられたメディア社会における「音楽」の新しい可能性や困難について具体的に考察する。その際、かつて「芸術」と呼ばれてきたものが、未来の社会において、また、芸術以外の専門分野とどのような関係にあるものなのかを研究の核心となる。</p> <p>(11 山田晃嗣) 情報工学 社会における情報の価値が高まる中、それらを安全・安心に伝達するためのネットワークというインフラの存在と、情報の価値を高める分析手法（ソフトコンピューティングなど）が注目されている。一方で、多様な価値観を持つ現代人が生きやすい情報化社会を目指すには、個の存在を認め、皆が共生できる環境が必要である。そこで各ユーザが個別対応するための一手段として情報技術を考える。情報技術をどのように現場へ取り入れて行くべきかを福祉の視点で捉えて情報インフラ、情報分析と共に情報技術のあり方を探求していく。</p>	
メディア表現特別研究Ⅲ		<p>(概要) 博士研究の最終年度として、博士論文を提出し、後期の「博士論文予備審査会」、「博士論文審査会」を通じた指導・助言に対応しながら、研究成果としてまとめる。 前期は、研究計画に基づき論文・制作に関する研究を進めながら、「博士論文予備審査会」に向けて、研究成果を取りまとめる。後期は、「博士論文審査会」に向けて、指導教員らによる定期的な指導のもと、博士論文を完成させる。併せて、研究制作を伴う場合は、同様に指導教員のもとで並行して制作を進める。履修者は、指導教員と定期的な報告・相談を行いながら、3年間の全ての授業の成果を持って博士論文を完成させ、審査・発表に臨む。</p> <p>(10 赤羽亨) インタラクシオンデザイン インタラクシオンデザインに焦点をあて、メディアテクノロジーを使った表現手法やインタラクシオンの記録について研究する。インタラクシオンデザインを対象とするデザインプロセスにおいて重要となる「プロトタイピング」に関連して、メディア表現技術の体系的な習得を目論むワークショップ開発、及び、デジタルファブリケーション技術を活用したプロトタイピング手法の開発を行う。また同時に、デザインプロセス内でのインタラクシオンを記録する、多視点映像や3Dスキャナーを使ったアーカイブ手法の開発を行う。</p> <p>(3 赤松正行) メディアアート 自転車を始めとする自律的な移動を主題としてテクノロジーとアートを融合させた実践的な調査・制作と発見的な批評・論考を行う。これには各種の環境感応技術、拡張現実感技術、映像音響体感技術などを用い、個人の身体性や創造性、社会の交換性や持続性、自然と機械の相互作用性や創発性などについて考察することになる。ここでは特に自動化装置や造形的作品ではなく、身体と意識が密接に関わり、環境と変化に呼応する表現を志向する。</p> <p>(13 伊村靖子) 芸術学 メディア技術がもたらす表現の構造変化に対する批評や観衆論を背景とした作品論を通じて、1990年代以降の芸術表現史の枠組みを問い直すことを目的とする。その前提として、現代芸術における写真、映像、印刷、通信、コンピュータなどの表現メディアの多様化と、グラフィックデザイン、メディアデザインを含む、デザイン領域との接地面を考察する。</p>	

(4 金山智子) メディア・コミュニケーション

高度情報メディア社会において、人種、ジェンダー、宗教、政治的信念を巡って対立が生まれ、分断と衝突の時代となっている。対話や参加というコミュニケーションは善という20世紀の神話は崩れ、ネット社会では心的共振による合意や小公共圏の並存など人々の寛容や共創が困難となり、新たなコミュニケーションのあり方が問われている。授業では、他者との関係や意味の構築プロセスを(不)可能とするコミュニケーションを規定する媒介・場としてメディアを捉え、既存のメディアコミュニケーション論を現代社会の中で相対化し、新たな理論や方法論、メディア実践からこの問いについて探求する。

(9 桑久保亮太) メディアアート

急速な変化を遂げる情報環境において、メディア技術と世界の関係性を考察するためには、客観的な事実の認識とともに、そうした環境下で個々人が抱える問題に対し積極的に目を向ける必要があり、尚且つそれを社会に接続することで共有・共鳴させる方法を具体的に探求することが求められる。ここでは「メディアアート」をそのような個別の問題を普遍化する活動のひとつの方策として捉え、その一連の過程として、問題の発見、通時的/共時的なリサーチ、作品計画、制作と発表、自己分析までを含めた実践的な研究を行う。

(8 小林孝浩) 情報システム工学

情報システム工学に専門の軸足を置き、幅広いフィールドにおいて応用研究を対象とする。これまでの代表的なフィールドは、エンターテインメント分野、福祉分野、農業分野が挙げられる。情報システムの継続的な発展が我々にもたらす不可逆的な影響を省みつつ、現在の社会環境において技術の適正なあり方や技術に依存しすぎない人間や生活のあり方をテーマに、具体的・実践的な活動を踏まえた探求をする。

(7 小林茂) イノベーションマネジメント

まず、古典から最新の国際標準に至るまでイノベーションの定義がどのように変遷してきたか背景と共に学ぶ。次に、アイデアの創出から実装に至るまでに関する課題、理論、手法について、経営学等の知見を英語および日本語の文献輪読を通じて研究領域全体の流れと共に学ぶ。その上で、中小企業、スタートアップ、メディアアーティストなど、各自の研究テーマに関連の深い事例を詳細に分析して参照し、研究プロジェクトとして実施するための計画を立案し、選考過程を経て学内予算を獲得することを通じて、実践のための経験を得る。

(2 鈴木宣也) インタラクティブデザイン

高度な情報メディアがコミュニケーション手段の中核をしめるようになった現代社会の諸問題に対して、メディア技術とそれがもたらす影響を研究テーマの軸に捉えつつ、ビジュアルリテラシー(創造)やインタラクティブデザイン(設計)、プロトタイピング(実践)などを含む高度なデザインプロセスに関する発展研究を進める。また共創等を含めデザインプロセスの実践として、地域社会や産業などへの還元も含め、情報メディアとデザインの可能性と課題をホリスティックな視点から俯瞰的に研究する。

(5 平林真実) コミュニケーションシステム

様々なメディアおよび時空間上で構成される状況におけるコミュニケーションを観察やセンシングおよび機械学習等を用いた分析および理解を通して、実世界インターフェイス、Webシステムを含むインターネット、センシング環境やIoTらの基盤としたインタラクティブなメディア技術を用いることで、多様な状況に適したコミュニケーションを拡張するシステムの研究を行う。実時間性を担保したインタラクティブなシステムによって可能となるコミュニケーションによるメディア表現の在り方を実践的な適用を設定した実現手法を探求する。

(6 前田真二郎) 映像表現

今日、デジタル技術と結びついた「映像」は、従来の映像表現の自由度を飛躍的に高めただけでなく、印刷や通信などのメディア環境や、美術や舞台といった芸術分野に大きな影響を及ぼしている。映像の発信/鑑賞形態の変化が生んだ新たな視覚文化を見据えながら、新旧の映像メディアに関する技術や表現を整理し、今日の映像表現について作品制作を通して実践的に研究する。また創作者の経験を共有可能な知識に還元し、表現手法や基盤技術を開拓する。

		<p>(12 松井茂) 映像メディア学 20世紀後半のメディアをめぐるインフラストラクチャーの変化を踏まえ、現代芸術を文化現象として再配置し、作家像、作品概念の変化を検証する。マス・メディア（放送文化と出版文化）を介してはかられる領域横断が、制度化された芸術諸分野を解体し、抵抗文化として、ラディカルな表現上の戦略をいかに設計してきたのかを抽出する。本研究の目的は、オールド・メディア成熟期を分析対象に、ニュー・メディア成熟期を経た表現への批判理論の確立を意図した基礎研究である。</p> <p>(1 三輪眞弘) 新しい美学 音楽・映像・現代美術・舞台芸術などの領域をまとめて「メディアアート」ととらえ、現代社会における芸術そのもののあり方や意味を統一的に研究する。たとえば、音楽の、20世紀に生れたコンピュータ音楽やアルゴリズム・コンポジションと呼ばれる作曲技法など、テクノロジーに支えられたメディア社会における「音楽」の新しい可能性や困難について具体的に考察する。その際、かつて「芸術」と呼ばれてきたものが、未来の社会において、また、芸術以外の専門分野とどのような関係にあるものなのかを研究の核心となる。</p> <p>(11 山田晃嗣) 情報工学 社会における情報の価値が高まる中、それらを安全・安心に伝達するためのネットワークというインフラの存在と、情報の価値を高める分析手法（ソフトコンピューティングなど）が注目されている。一方で、多様な価値観を持つ現代人が生きやすい情報化社会を目指すには、個の存在を認め、皆が共生できる環境が必要である。そこで各ユーザが個別対応するための一手段として情報技術を考える。情報技術をどのように現場へ取入れて行くべきかを福祉の視点で捉えて情報インフラ、情報分析と共に情報技術のあり方を探求していく。</p>	
--	--	---	--

(注)

- 1 開設する授業科目の数に応じ、適宜枠の数を増やして記入すること。
- 2 私立の大学若しくは高等専門学校の収容定員に係る学則の変更の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合、大学等の設置者の変更の認可を受けようとする場合又は大学等の廃止の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合は、この書類を作成する必要はない。