

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						
修士論文提出者	学籍番号	18116	名前	長野 櫻子		
修士論文題名	プログラムを用いたオンライン配信映像作品の研究					
<p>本研究は、パンデミックなどの物理的な空間で作品を展示することが困難になった際に、映像作品はどのように発表され、あるべきなのかを構想し、修士作品を制作した。パンデミックが落ち着き、それ以前の日常を取り戻すべく急速に動いている社会や、再びつながりすぎていくわたしたちから、かつて他者との交流が断たれた中で確かに存在した肯定的な「孤独」を取り戻すための作品である。</p> <p>筆者は2020年3月にIAMASを一度休学し、出身地である福岡に戻り社会人として働き始めた。それは決して前向きな選択ではなかったが、パンデミックという特殊な状況下で、自分自身について問いを立て、問い続けることができた。それをアーレントは「孤独(solitude)」な状態であると定義した。さらにアーレントは「孤独(solitude)」になるためには「孤立(isolation)」していなければいけないという。パンデミックで筆者が経験したのは、奇しくもアーレントが「孤立(isolation)」と呼ぶ、他者から政治的に守られた、つまり一人であることが安全な状態で、ひたすら自分の制作を考え続ける状態だったのだ。その結果、筆者は「孤独」をテーマにした短編アニメーション作品を制作し、展示を行うことになる。この「孤独」は、アーレントが定義する「一人であること」の最後の1つ、「独りぼっち(loneliness)」から「孤立(isolation)」を経て「孤独(solitude)」を得るという物語だ。</p> <p>しかし、パンデミックの中で開催された展示は政府の発令によって開催が危ぶまれ、否応なしに、展示が困難になった際の映像作品はどうあるべきかという問いが現われた。物理空間以外に作品を公開する手段として、真っ先にインターネット上が挙げられる。だが、オンライン上に作品を公開することは、便利で手軽な発表方法である一方、作品をコンテンツ化してしまい、さらにシークバーや倍速再生などの機能によって作者が意図した鑑賞体験をされない可能性もある。そこで、筆者が過去に制作した、プログラムを用いたアニメーション作品をもとに、始まりも終わりもない、ストリーミング配信でのみ視聴可能な映像作品をもう一度構想し直し、新たな作品を制作した。</p> <p>修士作品『とうめいなもじ こえのないことば』は、筆者が捕らわれていた固定観念を捨て、表現のためのツールとしてアニメーションを捉え直すことによって、自身や時代の記録でありつつ、配信という個人的な「場」から鑑賞者と対峙し続ける作品となった。コミュニケーションの道具でありながら意味を成す言葉はなく、「共感への拒絶」を体現し続ける配信画面の中のキャラクターは、この態度をもって鑑賞者を「孤立(isolation)」した「孤独(solitude)」な状態へと導くのである。</p> <p>修士作品は、短編アニメーションやインスタレーションを制作してきた筆者のこれまでの作品の中でも特異な作品である。制作の背景だけでなく、これまでの作品に共通する事項を通して考察することで、単に特異なだけでなく、時代に要請されて制作した作品であるとまとめる。作家として作品を作り続けるために、その時その時代の自分の経験や考えを形にしていくことが大事なことであるのだと結論する。</p>						
論文審査員	主査	松井 茂 教授	副査	三輪 眞弘 教授	副査	前田 真二郎 教授

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creations, Course for Media Creations				
Submitter	Student ID	18116	Name	Sakurako NAGANO
Title	Research on programmed online distributed video works			
<p>This study was a master's thesis that envisioned how video works should be presented and be when it becomes difficult to exhibit works in a physical space such as a pandemic. The work is intended to recover the positive "loneliness" that certainly existed in the past when interaction with others was cut off, from a society that is moving rapidly to regain its previous routine after the pandemic has subsided, and from our over-connectedness once again.</p> <p>In March 2020, the author took a leave of absence from IAMAS and returned to Fukuoka, his hometown, to begin working as a member of society. It was not a positive choice, but under the special circumstances of the pandemic, I was able to ask questions about myself and continue to do so. Arendt defined this as a state of "solitude. Arendt also said that in order to be in a "solitude," one must be in an "isolation" state. During the pandemic, the author experienced what Arendt called "isolation," a state in which one is politically protected from others, in other words, a state in which it is safe to be alone and to continue to think about one's own production. As a result, the author produced and exhibited a short animated film on the theme of "loneliness. This "solitude" is the last one of Arendt's definition of "being alone. Solitude" is a story about the last part of "being alone," as Arendt defined it, from "loneliness" through "solitude" to "solitude.</p> <p>However, the exhibition held during the pandemic was threatened by the government's announcement, and the question arose as to what should happen to video works when it becomes difficult to exhibit them. The Internet is the first place to show works of art other than in a physical space. However, while publishing a work online is a convenient and easy way to present it, it also makes the work into content, and functions such as seek bars and double-speed playback may prevent the viewer from having the viewing experience intended by the creator. Therefore, based on a programmed animation work that the author produced in the past, the author re-conceived and created a new video work that can be viewed only through streaming distribution, with no beginning and no end.</p> <p>In his master's thesis work, "Toumeina Moji Koe no nai Kotoba," the author abandoned the stereotypes that had held him captive, and by rethinking animation as a tool for expression, he created a work that, while being a record of himself and his times, continues to confront the viewer from the personal "place" of distribution. The characters on the screen, who embody a "refusal of empathy," are tools of communication, but without words to make sense, and this attitude leads the viewer into a state of "isolation" and "solitude".</p> <p>This master's thesis work is a unique work among the author's past works of short animations and installations. By examining not only the background of the work, but also the common threads that run through all of his past works, I can summarize it as not only unique, but also a work that was created in response to the needs of the times. He concludes that in order to continue creating works as an artist, it is important to give form to one's experiences and thoughts of the time.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Prof. Shigeru MATSUI			
Co – Examiner	Prof. Masahiro MIWA			
Co – Examiner	Prof. 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	21114	名前	西尾秋乃
修士論文題名	大型ディスプレイでの鑑賞を前提としたムービング・フォト・コラージュの表現研究			
<p>コラージュとは、既成の図版・挿絵・写真などを切り取り、貼り合わせていく手法である。本来の文脈から切り離されたもの同士が異なるイメージに変容する意外性や驚きは、ダダ・シュルレアリスムの作家を中心に20世紀初頭より重要な技法として位置付けられてきた。美術分野で発生したコラージュは今日に至るまでに様々な領域で展開されている。写真によるコラージュは〈フォト・コラージュ〉と呼ばれ、近年、映像表現分野においても"Animated Photo Collage"や"Moving Photo Collage"といった名称の技法として確立している。既に一つの表現様式として確立されたように思われるコラージュだが、デジタル上での編集や合成が容易になった今日、異なる要素を組み合わせるという行為は一般化し、演出や先行するイメージを実現させる手段として用いられる場合も多い。表現としての本来の目的と技法の特性の関係が曖昧になりつつあるのが現状だ。</p> <p>映像におけるコラージュは画面の構成に加え、各要素が時間軸上でどのように運動・展開するのかという点が重要である。本研究ではこの〈運動と展開〉の部分に着目した作品制作の可能性を探る。修士作品《環 -うごめく二十景-》は、作者の過去作の分析によって分類した動きのパターンを用いた展示型の映像作品である。本作では、分類した運動・展開から用いた様々な動きを画面内の各要素に適用し、同一要素から複数の異なる動きのパターンを作成する。このような〈要素+動き〉のまとまりを単一の素材として扱い、その組み合わせを検討することで〈動きのコラージュ〉という視点から映像のコラージュを捉え直す。本作は高解像度75インチディスプレイを使用したループ再生の作品を前提として制作している。高解像度キャンバスに要素を高密度で配置することで、そこから生じる動きの組み合わせはより多様なものとなる。さらに時間構成にループを採用することで、同一構図・時間内であれば要素の動きを自由に組み替えながら全体を構成することを可能にしている。また、本研究では他の作家の作品や先行事例についても分析し、動きの分類との比較を行う。筆者以外の基準から動きのパターン考察することで、本研究が、現代の映像のコラージュ表現においてどのような特性を持つのか、制作環境とどういった影響関係にあるのかについて論じていく。</p> <p>本研究では、作者が生活圏内で撮影した写真を素材とした〈ムービング・フォト・コラージュ〉として作品制作に取り組んでいる点が大きな特徴である。作者本人が身近な対象物の〈撮影-解体-再構成〉を繰り返す過程でそれらの構造や組み合わせが変容する過程に立ち会うことで、何気なく受け入れてきた日常風景を、コラージュを通して捉え直すことが可能になる。さらに、このように構成したコラージュが鑑賞者の生活と重なることで、鑑賞者の身近な風景の見方を変化させるきっかけになることにも期待できる。これは、雑誌やインターネットなどのメディアから切り出した〈自身の生活と距離のある素材〉を用いたコラージュとは異なる、本研究特有の性質である。さらにもう一点、写真素材を用いた〈動きのコラージュ〉として取り組んでいる点も大きな特徴である。本研究で使用する写真は基本的に静止物を撮影対象としている。作者が身近な風景から〈動きを持たないもの〉を選択・撮影し映像のコラージュ素材とすることで、現実では動かない要素を映像内で動かす、という過程が生じる。このようにして作成した、動きを持つ素材の組み合わせることで、従来の色やかたち、質感のみの組み合わせにとどまらない〈動きのコラージュ〉としての作品制作を試みている。</p> <p>以上をふまえ、本研究では現代の〈ムービング・フォト・コラージュ〉の可能性を探っていく。</p>				
論文審査員	主 査	松井茂 教授	副 査	桑久保亮太 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	21114	Name	Akino Nishio
Title	Expressive research of "Moving Photo Collage" for viewing on large screen display			
<p>Collage, which originated in the field of fine arts, has been developed in a variety of areas up to the present date. In recent years, collage with photographs is called "photo collage", and it has been established as a technique named "Animated Photo Collage" and "Moving Photo Collage" in the field of visual expression. It seems that collage was already established as a way form of expression. Digital editing and composition now a days have become easier, thereby combining different element has become common, and is often used as a way of direction or image representation.</p> <p>However, it is the current that situation the relation between the original intention as an expression and the special quality of the technique is becoming vague.</p> <p>In addition to the composition of the screen, it is important in video collage that how each element mores and develops on the time axis.</p> <p>This research explores the possibility of creating works that focus on "movement and development".</p> <p>《Moving Photo collage composed of 20 looping scenes》 is an exhibition type video work based on the movement patterns that the author analyzed and classified the past works. In this work, the author applies the classified various movements to each element in screen, and creates several different movement patterns from the same element. The "element + movement" is applied as one material, and the combination comes under review, Therefore video collage is refined from the point of view of "collage by movement". This work was created on the premise of a loop playback work using a high-resolution 75-inch display. By arranging elements high density on a high-resolution canvas, it is possible that combinations of movements become more diverse. Furthermore, by applying a loop on time construction, the author is able to freely form rearranging all over the work within the same composition and time.</p> <p>In this research, the author also analyzes the works of other artists and precedents, then compares them with own classification. By considering the patterns of movement of the other artists' works, this thesis discusses the characteristics of this research and works in contemporary video collage expression, and how the contemporary video collage is related to the production tools and media environment. It is the main characteristic that the work in this research is "Moving Photo Collage" using photographs of the casual daily scenery.</p> <p>In the repeated process of "photographing, dismantling, and reconstructing", the author recognizes transformation of the structure and combination, therefore it becomes possible that familiar scenery and objects are newly reviewed through the collage. Furthermore, there is expected that the constructed collage overlap with viewers' daily life and trigger a change in the viewers' perspective on familiar landscapes. This is unique to this research, which is different from collages using "materials that are distant from one's own life" called from magazines, the Internet, and other media.</p> <p>Another significant feature of this work is that it is a "collage by movement" using photographic materials. The photographs used in this research are basically stationary objects. By selecting and photographing "motion less objects" from familiar landscapes and using them as materials for the video collage, the author creates a process in which elements that do not move in reality are moved in the video.</p> <p>By considering the combination moving materials in this way, the author attempts to create a work as a "collage by movement" that goes beyond the conventional combination of colors, shapes, and textures. Based on the above, this research explores the possibilities of contemporary "Moving Photo Collage".</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Shigeru Matsui		
Co – Examiner		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	21117	名前	樋口聡一郎	
修士論文題名	配信における双方向性と他者性が落語に与える影響				
<p>COVID-19 の蔓延による興行自粛要請により、寄席は落語の無観客配信を余儀なくされた。しかし、その多くは鑑賞者の立場から対面での寄席と比較したとき、体験として一体感や迫力が欠けたものであった。演者にとっても、鑑賞者の反応がわからず、口演しにくい高座であるという課題があった。</p> <p>論文では、まず寄席の建築的な構造と、演者と観客の役割について分析を行った。結果、対面での寄席では、演者と鑑賞者の間に非言語的なメタ・コミュニケーションが、観客と他の観客の間に他者の身体の無意識的な模倣から感情が湧き上がる情動感染が起こっていることがわかった。</p> <p>この分析を元に、ライブ配信において、双方向なやり取りや他の鑑賞者の存在を意識させる事例を挙げた。メタ・コミュニケーションと情動感染を引き起こすフィードバックを、人間の三つの感覚（視覚・聴覚・触覚）から考案した。筆者は、触覚は感情と結びつきやすい感覚であるという特性から、他の二つと比較して「配信における双方向性と他の鑑賞者の存在が演者・鑑賞者それぞれの落語に与える影響を調査し、各々の体験を向上する」ことに大きく貢献すると予測し、比較検証を行うことにした。</p> <p>先行研究を挙げ、「コミュニケーションを生むためのフィードバックとして触覚を用いることの有効性の検証と、実際に落語のライブ配信に取り入れることで、従来の配信落語には無かった演者・鑑賞者それぞれの落語体験への影響を調査する。一連の制作と実験を通して、演者・鑑賞者それぞれの体験を向上させる」ことを本研究の目的とした。</p> <p>演者・鑑賞者双方の配信落語の体験向上のため、鑑賞者の表情から笑いの度合いを数値化し、視覚（座布団が舞うアニメーション・照明の変化）・聴覚（ラフトラックの再生）・触覚（振動モーターによるバイブレーションの強弱）のフィードバックを生成し、物理的に離れた演者と鑑賞者と共有する、修士作品〈Augmented Rakugo〉を制作した。これを用いて、アマチュアとプロの落語家に協力を仰ぎ、実験を行った。</p> <p>その結果、演者と鑑賞者のメタ・コミュニケーションには触覚フィードバックが、他の鑑賞者を意識させるためには座布団が舞う視覚的なフィードバックが有効であり、効果が限定的である部分もありながらも、配信落語の体験向上に繋がる部分が認められた。</p>					
論文審査員	主査	平林真実	副査	小林昌廣	副査 山田晃嗣

ABSTRACT

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

Submitter	Student ID	21117	Name	Soichiro Higuchi
-----------	------------	-------	------	------------------

Title	The Effects of Bidirectionality and Presence of Other Audiences on Rakugo in Live Streaming
-------	---

Due to the COVID-19 pandemic and subsequent restrictions on public events, traditional Japanese storytelling theaters, known as "寄席" (yose), had to resort to streaming Rakugo performances without a live audience. However, many of these live streaming lacked the immersive and powerful experience compared to in-person performances. Performers faced challenges as they were unable to gauge audience reactions, making it difficult to tailor their performances.

To address these issues, an analysis of the architectural structure of yose and the roles of performers and audiences was conducted. The analysis revealed the existence of non-verbal meta-communication between performers and audiences in face-to-face yose settings. Additionally, emotional contagion, where emotions arise through unconscious imitation of others' body movements, occurred among audience members.

Building on this analysis, several cases of bidirectional interaction between performers and audiences, as well as instances of audience awareness directed towards other spectators in live streaming, were described. To evoke meta-communication and emotional contagion, feedback was devised from three human senses (visual, auditory, and tactile). Among these, tactile feedback was identified as having a strong association with emotions. The author predicted that tactile feedback would significantly contribute to enhancing the experiences of both performers and audiences compared to visual and auditory feedback.

To validate this, a comparative study was conducted, referring to previous research, with the aim of verifying the effectiveness of using tactile feedback as communication in Rakugo live streaming. The study defined its objectives as validating the effectiveness of using tactile feedback as communication and investigating the impact on the experiences of both performers and audiences, which were not present in traditional streaming of Rakugo.

A series of productions and experiments were conducted to quantify laughter levels from audience expressions and generate feedback from visual (animated cushions and lighting changes), auditory (laughter playback), and tactile (vibrations from a vibration motor) stimuli. The author created a master's project, "Augmented Rakugo," that allowed physically distant performers and audiences to share these feedback elements. Using this project, experiments were conducted in collaboration with both amateur and professional Rakugo performers.

The results indicated that tactile feedback was effective for meta-communication between performers and audiences, while visual feedback, such as animated cushions, was effective for emotional contagion. Despite some limitations, the study recognized areas that contribute to enhancing the experience of streamed Rakugo performances.

Examination Committee	
-----------------------	--

Chief Examiner	Masami Hirabayashi
----------------	--------------------

Chief Examiner	Masahiro Kobayashi
----------------	--------------------

Co – Examiner	Koji Yamada
---------------	-------------

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学 メディア表現学科 メディア表現専攻 博士前期過程				
修士論文提出者	学籍番号	21118	名前	松本悠
修士論文題名	プレイング知らん人たち			
<p>本研究の目的は、行方不明者の存在を再考し、その再考された意味合いを表現に落とし込み、鑑賞者に適切に伝えることにある。</p> <p>行方不明者とは一般的に、「探される対象」として表象されている。しかし、言葉の成立や表象の成立過程を観察して見えてくるのは、「行方不明者」という言葉が持つ潜在的な権力性である。ここで見えてくるのは、私たちと行方不明者は、「探すー探される」の関係しか結べないという事態である。行方不明者という言葉を使う時には、行方不明になっていない自分/行方不明になった他者、探す自分/探される他者といった、対象的かつ安定的な関係が、前提とされている。しかし、近年の情報環境がもたらした人間関係の世界観や、行方不明者数の減少傾向を念頭に置いた場合、その安定的な関係はむしろ問題として浮かび上がる可能性がある。なぜなら、この安定性においては、自分や身の回りの人間が行方不明者になるかもしれないという反省の契機を作り出すことが難しいからである。そのため、行方不明者という存在の別種の表象を検討する必要がある。本論ではその別種の表象を探るにあたって、既存の検索システムに使用されている掲示板に注目し、分析した。そこでの暫定的な解答は、行方不明者の「二次創作的な主体性」という言葉に集約される。</p> <p>掲示板/張り紙には、ガラスの箱の中にある張り紙自体をみることと、そのガラスの箱自体も含めてみることの、見ることの二つの状況がある。まず張り紙を見る人間は、<それは=かつて=あった>ものとして、過去の人物を想起する。しかし、ガラス自体も同時にみることで、奇妙な現前性が立ち上がる。動くことない掲示板の向かい側の風景がガラスに映り込み、それが、張り紙の人物がみている風景の隠喩となるのだ。見ている風景を見る、という行為において視線は合うことはない。掲示板のガラスの反射が起こす、このようなまなざしの関係において、行方不明者は二次創作的なものとしての主体性（オーラ）を持ち始める。このことを、ヴァルター・ベンヤミンや東浩紀のオーラ論を通して整理した。</p> <p>私たちの生活とは全く関係なしに、単に「探されている対象」から、私たちに眼差しを送り続ける存在として肯定的に捉えること。その静止した地点からの眼差しは、近代以降の社会で忙しなく動き続ける私たちが、どこに向かっているのかを静かに問いたです。そこでは、私たちの行方が不明ではないと言い切れない。「探すー探される」関係から「鏡像的」な関係へ。私たちこそが行方不明者である可能性を問いたです眼差しが、掲示板には潜在しているのだ。修士作品では、こうした内容を表現するためにさまざまなメディアを使用し、映像作品『プレイング知らん人たち』を制作した。</p>				
論文審査員	主査	小林 昌廣	副査	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	21118	Name	Yu Matsumoto
Title	I p l/r ay complete stranger			
<p>The purpose of this study is to reconsider the existence of missing persons, and to incorporate these reconsidered implications into representations that adequately communicate them to the viewer.</p> <p>Missing persons are generally represented as "objects to be searched for. However, what comes into view by observing the formation of the word and the process of its representation is the latent power of the word "missing person". What we see here is a situation in which the only relationship that can be established between us and the missing person is that of "looking for" and "being looked for. When we use the term "missing person," we are assuming an objectified and stable relationship of "I who are not missing/others who are missing," and "I who search/others who are searched. However, if we keep in mind the worldview of human relationships brought about by the recent information environment and the decreasing trend in the number of missing persons, such stable relationships may rather emerge as a problem. This is because in this stability, it is difficult to create an opportunity for reflection on the possibility that one's self or others around one may become missing. Therefore, it is necessary to consider a different kind of representation of the missing person. In this paper, we analyzed the bulletin boards used in existing search systems to explore this other kind of representation. The tentative answer can be summed up in the term "secondary subjectivity" of missing persons.</p> <p>There are two situations of looking at a bulletin board/posting board: looking at the posting itself inside a glass box, and looking at the glass box itself as well. First, the person who sees the billboard recalls a person from the past as something that "once existed. However, by looking at the glass itself at the same time, a strange presence emerges. The landscape across from the billboard, which never moves, is reflected in the glass, and this becomes a metaphor for the landscape seen by the person on the billboard. In the act of looking at the landscape one is looking at, the gazes do not meet. In this relationship of the gaze caused by the reflection of the glass of the billboard, the missing person begins to take on a subjectivity (aura) as a secondary creation. I have organized this through the aura theory of Walter Benjamin and Hiroki Azuma.</p> <p>To view it positively as an entity that continues to send us its gaze from the object that is simply "being searched for" without any relation to our lives. That gaze from a stationary point quietly asks where we are headed, as we continue to move busily in post-modern society. In this work, it is impossible to say that our whereabouts are not unknown. From a "search-and-searched" relationship to a "mirror-image" relationship. The message board is a potential place for us to question the possibility that we are the missing persons. For my master's thesis, I created a video work "I p l/r ay complete stranger" using a variety of media to express these contents.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner				
Masahiro Kobayashi				
Co - Examiner				
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	21122	名前	縦山智子		
修士論文題名	聴くこと〉の政治と倫理を問うポストコロニアルの作曲実践： 《その時代その場所における不透明性の中で聴く》の創作と検証から					
<p>本論文は、修士作品《その時代その場所における不透明性の中で聴く（Listening Within the Opacities of Our Times and Places）》の試みを同時代的な言説との関係から検証することで、植民地支配の遺産を背負い続けているポストコロニアルの現在において、元来西洋的な概念である「作曲」を実践する意味と責任を問い直し、他者との関わりから音楽を生み出す実践における「聴くこと」の政治と倫理について考察することを目的とする。</p> <p>まず第1章では、研究の背景として、音楽を文脈から切り離すことで発展してきた西洋音楽の歴史を踏まえ、その西洋音楽を自国に導入することで自身の聴取を植民地化してきた日本の状況を概説する。そして、本論を進めるために、筆者の日本人としてのポジショナリティとインターセクショナルな視点について確認する。</p> <p>第2章では、筆者のこれまでの作曲実践を、「コトとしての音楽」「集団的な創作プロセスと参与型のパフォーマンス」「パフォーマンス的な聴取」「録音と再生のテクノロジー」の4つのキーワードをもとに整理し、ミュージッキング批判を含む音楽学の先行研究や他の作曲家たちの先行事例と絡めながら論じてゆく。</p> <p>第3章では、修士作品の前提となる前作《戦争中、お父さんの村で、ニウエンホリピがあった》の創作と改訂を振り返り、ポストコロニアルな作曲において音のエージェンシーを尊重する聴取が求められる経緯を明らかにする。</p> <p>第4章では、修士作品《その時代その場所における不透明性の中で聴く》の創作と発表について詳説する。和人とアイヌの関係、およびタスマニアの入植者と先住民の関係に耳を傾けるための概念としてグリッサンの「不透明性の権利」を紹介し、「聴くこと」に介在するメディア・テクノロジーの多義的な性質と影響を注意深く検討しつつ、美的かつ倫理的に他者と出会い、「声」を「聴く」ための作曲のプロセスと思考を詳にする。</p> <p>最後に第5章で、修士作品の意義と課題について、ポストコロニアル理論やフェミニズム批評、臨床哲学などの思想を参照しながら考察し、植民地主義による非対称な権力構造がある中でも、再作曲の反復を通して作曲の権力を分有し、「聴くこと」と「作ること」の間を行き来しながら声の複数性に開かれてゆく作曲実践の可能性を提示する。</p>						
論文審査員	主査	三輪 眞弘	副査	金山 智子	副査	前田 眞二郎

ABSTRACT

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

Submitter	Student ID	21122	Name	Tomoko Momiyama
-----------	------------	-------	------	-----------------

Title	<p>Questioning the Politics and Ethics of ‘Listening’ in Postcolonial Practices of Music Composition: A Study on the Creation of “Listening Within the Opacities of Our Times and Places”</p>
-------	---

This thesis examines the master's work "Listening Within the Opacities of Our Times and Places" in the context of contemporary discourses in musicology, postcolonial theory, and feminist theory, with the aim of questioning the meaning and responsibility of “composing” —which is fundamentally a Western concept— in the postcolonial era. It proposes the importance of investigating the politics and ethics of “listening” through the practices of composition that engage with the others.

Chapter 1 outlines the background of the study, reviewing the decontextualizing nature and the standardizing force of Western music and how Japan ended up colonizing their own “listening” by systematically introducing Western Music to their society for geopolitical reasons. The chapter also establishes the author's positionality as a Japanese complicit in colonization, while having intersectional identities and perspectives.

Chapter 2 organizes—in relation to previous research and case studies in musicology, such as Small's “Musicking” and its criticisms—the author's compositional practices to date around the following four keywords: "music as an experience," "collective creation process and participatory performance," "performative listening," and "recording technology."

Chapter 3 studies the composition and revision of "During the war, There Once Was a Niwen Horipi in My Father's Village," which precedes the master's work, and argues the criticality of “listening” with a respect for sound's own agency in postcolonial practices of composition.

Chapter 4 details the composition and presentation of the master's work, "Listening Within the Opacities of Our Times and Places." While carefully examining the multifaceted nature and impact of media technology in "listening," the chapter introduces Glissant's "Right to Opacity" as a concept that may help in “listening” ethically to the relationship between the Japanese and the Ainu, or between settlers and indigenous people in Tasmania. Then, the chapter elaborates on the creative process and thinking behind the composition of "Listening Within the Opacities of Our Times and Places," which invites the audience to encounter with the other and “listen” to their voices in an aesthetic and ethical manner.

Finally, Chapter 5 contemplates on the significance and challenges of the master's works and proposes a possibility, as well as a hope, in sharing the compositional powers through the repetition of re-composing and communing between composing and listening while being open to the plurality of voice.

Examination Committee	
Chief Examiner	Masahiro Miwa
Co – Examiner	Tomoko Kanayama
Co – Examiner	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	22102	名前	新垣 隆海
修士論文題名	XR技術を用いた「隠された身体」の表現と作品制作			
<p>近年、VR,ARなどのXRを用いた表現が普及している、その背景には、デバイスの発展やプラットフォーム・WEBサービスの拡大が影響している。それにより、個人でもXRを用いた表現が可能となってきた。しかし、XRを用いた表現の多くは、スペクタクルな表現が多く見られる。その一例として、バーチャル空間でのライブの可能性や、都市空間の建築に重ね合わせるようにしたARの表現がある。しかし、筆者はそのようなスペクタクルな表現に取り組むのではなく、装置やテクノロジー（ここではXR）を用いて、それを可能にしている社会状況、構造、環境、そして人間とテクノロジーの関係と想像力を表象した芸術表現について探求することを目的とする。</p> <p>それらの表現は、既存のXRの表現とは別の可能性や、それを用いる我々人間について考えることが可能であると考えている。</p> <p>作品を作るうえで現代社会の捉え方として、脳科学者の養老孟司は著書の「唯脳論」において、現代の社会が「脳化」していることについて解説をする。そして、脳化の反対にあるのが暴力、性、死などの身体であることを述べた。</p> <p>このような現代社会における脳と身体の関係性をイメージの歴史の中から読み解いたのが、養老の助手であり美術解剖学者の布施英利である。布施は著書の「死体を探せ バーチャル・リアリティー時代の死体」において、バーチャル・リアリティーは脳化の極致であると述べた。</p> <p>この二人の言説を手がかりに、筆者はXR技術を用いて、「暴力」「性」「死」である隠された身体の表現に取り組む。</p> <p>作品を制作する前に、過去作品の分析として、土方巽を中心とした暗黒舞踏、1970年代以降の映像とパフォーマンスとしてBruce Nauman、そして現代における先端テクノロジーと身体を捉えた山内祥太を取り上げて、「隠された身体」の表現を分析する。</p> <p>これらの表現を踏まえて、筆者は習作の制作に取り組む。VRChat上での暴力の表現に取り組んだ「Violence In Metaverse」から、VR HMDで鑑賞する舞台作品「低次元の奴隷」を経て、リアルタイムのパフォーマンスである「肉体の奴隷」まで、どのように制作されてきたかを振り返り、概要の解説と考察を行う。</p> <p>習作の制作を経て、最終的に修士作品「桃太郎」が完成する。桃太郎は、筆者自身のアバターとそれを表示するAR、そして、物理現実の肉体を用いて「桃太郎」の一節である鬼退治のシーンを描くパフォーマンス作品である。桃太郎の物語に沿いながら、暴力、死、性を描くことによって、通常とはことなる桃太郎が描かれる。それによって鑑賞者は不快感や嫌悪感、ときには滑稽さを感じるようになる。しかし、それ自体が、作者が意図する身体との向き合い方である。我々が生きる現代社会は、身体が隠され、遠ざけられてしまった結果、本来自然であるはずの身体に対して、嫌悪感や不快感を感じるようになってしまった。</p> <p>このような状況に対して向き合い続けることが、今後発展していくであろうXRや社会と、それによって変容する身体のかかわり方であると考えている。</p>				
論文審査員	主 査	小林 昌廣	副 査	平林 真実

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master's Program				
Submitter	Student ID	22102	Name	Takaumi Arakaki
Title	The Expression and Artistic Creation of "Hidden Body" Using XR Technologies			
<p>In recent years, expressions using XR technologies such as Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) have become widespread. This trend is influenced by the development of devices, and the expansion of platforms and web services, making it possible for individuals to engage in XR-based expressions. However, many of these expressions in XR tend to be spectacular. Examples include the potential of live performances in virtual spaces and AR expressions superimposed on urban architectural spaces. Nevertheless, the author aims not to focus on such spectacular expressions but to explore artistic expressions that represent social conditions, structures, environments, and the relationship and imagination between humans and technology (XR).</p> <p>The author believes that these expressions offer possibilities different from existing XR expressions and provoke thought about us humans who use them. In understanding contemporary society, neuroscientist Takeshi Yoro explains in his book "Yui-No-Ron" that modern society is becoming 'brain-centric.' He states that the opposite of this 'brain-centric' approach is the physicality embodied in violence, sex, and death. Artistic anatomist Hidetoshi Fuse, an assistant to Yoro, interprets the relationship between the brain and the body in contemporary society through the history of images. In his book "Searching for the Corpse in the Age of Virtual Reality," Fuse asserts that Virtual Reality represents the epitome of this 'brain-centric' trend.</p> <p>Using these perspectives as a starting point, the author engages in expressions of the hidden body, represented by 'violence,' 'sex,' and 'death,' using XR technology. Before creating works, the author analyzes past expressions such as the dark dance centered around Hijikata Tatsumi, video and performance art since the 1970s by Bruce Nauman, and contemporary works by Shota Yamauchi that capture the relationship between cutting-edge technology and the body.</p> <p>Building on these expressions, the author embarks on creating preliminary works. From "Violence In Metaverse," an expression of violence in VRChat, to "Slave of Low Dimension," a stage piece viewed through VR HMD, and then to "Slave of the Flesh," a real-time performance, the author reflects on how these were produced and provides an overview and contemplation.</p> <p>After these preliminary works, the final master's work, "Momotaro," is completed. "Momotaro" is a performance piece that uses the author's avatar in AR and the physical reality of the body to depict the demon-slaying scene from the Momotaro story. While following the narrative of Momotaro, the piece portrays violence, death, and sex, leading to a different depiction of Momotaro. This evokes discomfort, repulsion, and sometimes absurdity in the audience. However, this reaction is precisely the interaction with the body intended by the author. In our contemporary society, where the body is hidden and distanced, we have come to feel disgust and discomfort towards what should naturally be our own bodies.</p> <p>In conclusion, the author believes that continuing to confront these circumstances is crucial for the future development of XR and society, and for understanding the evolving relationship between the body and technology.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Masahiro Kobayashi		
Co – Examiner		Masami Hirabayashi		

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	22103	名前	石塚 隆
---------	------	-------	----	------

修士論文題名	関係の表れである色彩を経験する ——孔雀の構造色を用いた芸術作品の制作——
--------	--

本論文は、色彩を「関係の表れ」とし、身体を経験として捉え直すことを軸として、色彩の歴史と価値体系の変容について触れながら、象徴的固定観念による感覚の固定化の問題と色彩の経験的な知覚の可能性に焦点を当てている。色彩は文化や芸術において重要な役割を果たしてきたが、科学革命やメディア技術の進化により、色彩の表現は多様化した一方で、異なる色を同等に扱うことにより色の価値観が均質化されてきた。この研究では、色彩の情報化の流れのなかで、色彩を単なる物質的属性や情報ではなく、身体と環境の相互作用として捉える必要性を提唱している。

具体的には、構造色を持つ雄孔雀の上尾筒という眼状紋（目の模様）を持つ装飾羽根を新たな色材として扱い、色彩が視覚的属性ではなく、環境、物質、身体との対話によって生じる現象であると捉え、孔雀の羽の歴史的象徴性が生み出す色彩感覚の固定化を解放し、動的な身体経験のプロセスとして浮かび上がることを示唆している。

この研究では、色彩に対する現象学的アプローチを3つのカテゴリーに分類している。第一に〈情動的な色彩〉として属性的、機能的に色を捉えるアプローチ、第二に〈物質的色彩〉として物質特性を含めて捉えるアプローチ、そして第三に〈経験的色彩〉として身体を基軸に環境との相互作用として捉えるアプローチである。これらのアプローチは色彩に対する既存の固定観念を解体し、色彩の解釈においてそれぞれ異なる方向性を示した。

修士作品『重なり合う光の彩の間にいる』では、3つの色彩解釈のうち、物質的色彩と経験的色彩の両軸に焦点を当てている。孔雀の羽という特殊な発色構造を持つ素材との対話の中で、空間的に、環境と物質との関係を経験する場を作ることを重点において作品を制作した。孔雀の羽は特別な動物としての象徴性や、眼状紋の図としての強いイメージを持っており、これらの象徴的固定観念を分解することで、素材そのものの特性を持つ色彩に注意を向けた。

作品制作を通じて、色彩が物質性や身体性から切り離された情動的な属性ではなく、あらゆる「関係」の表れであること、そしてそれを身体を経験のプロセスとして捉えることの重要性を強調している。色彩は人間の経験に基づき、環境と相互作用することで生じる関係の表れであり、これを身体的に、感应的に経験することの複雑性と豊かさについての意識を喚起する。

論文審査員	主査	前林 明次	副査	小林 昌廣
-------	----	-------	----	-------

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master's Program				
Submitter	Student ID	22103	Name	Ryu Ishizuka
Title	Experiencing Color as a Manifestation of Relationships: The Creation of Artworks Using the Structural Colors of Peacocks			
<p>This thesis centers on reinterpreting color as a "manifestation of relationships," framed within the context of bodily experience, and focuses on the historical and systemic transformation of color perception and value systems, addressing the issue of sensory fixation by symbolic fixed notions and the potential for experiential perception of color. Color, significant in culture and art, has diversified through scientific revolutions and media technology advancements, leading to a homogenization in the perception of different colors' values. This study advocates for perceiving color not merely as a material attribute or information but as an interaction between body and environment within the flow of color's informatization.</p> <p>Specifically, it deals with the structural color of peacock feathers, particularly the decorative feathers with eye patterns (ocular spots) on the male peacock's upper tail coverts, as a new material for color. It suggests that color, viewed not just as a visual attribute but as a phenomenon arising from dialogues with the environment, material, and body, can liberate the sensory fixation caused by the historical symbolism of peacock feathers, emerging as a dynamic process of bodily experience.</p> <p>The research categorizes phenomenological approaches to color into three categories: first, "Informational Color," which perceives color as an attribute or function; second, "Material Color," which includes the material properties in its perception; and third, "Experiential Color," which understands color based on bodily experience in interaction with the environment. These approaches dismantle the existing fixed notions about color and indicate different directions in color interpretation.</p> <p>In the master's artwork "Entwined within the Nuances of Light" the focus is placed on both material and experiential interpretations of color. The work, created with the unique iridescent structure of peacock feathers, emphasizes creating a space where one can experience the spatial relationship between the environment and material. Peacock feathers, with their strong symbolism as a special animal and the potent imagery of their eye patterns, are deconstructed to focus on the inherent color qualities of the material itself.</p> <p>Through the creation process, the study emphasizes the importance of understanding color not as an informational attribute detached from materiality and corporeality but as a manifestation of various "relationships." It asserts that color arises as a manifestation of relationships, based on human experience and interaction with the environment, and should be apprehended as a complex and rich process of bodily experience. This approach invites a renewed awareness of the complexity and richness of experiencing color physically and responsively, recognizing it as more than just a visual phenomenon but as an integral aspect of human experience and environmental interaction.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Akitsugu Maebayashi		
Co – Examiner		Masahiro Kobayashi		

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科 メディア表現専攻 博士前期課程				
修士論文提出者	学籍番号	22104	名前	今尾秀飛
修士論文題名	VRを用いた「時間操作体験コンテンツ」の研究			
<p>古くは浦島太郎など、現実空間とは異なるスケールの時間の流れを表現した作品は古今東西、多くの分野にわたって存在してきた。現在では映画やアニメなどのコンテンツにおいて「時間もの」と呼ばれ一つのジャンルとして確立するまでになった。</p> <p>こうした実情は、私たちの時間が増えることで起きる現象に対する古来からの好奇心の表れであると言える。近年では映像コンテンツの発展によって、より気軽に「時間もの」コンテンツに触れることができるようになった。それら「時間もの」コンテンツは、時折、「体験・体感」というワードを用いて紹介される。しかし現状では、映画を観たり、ゲームをプレイしても実際に時間の流れの変化を体感するには至らず、あくまで作品内の時間の流れの変化を理解するだけの傍観者としての域を出ていない。加えて、体験者となる人が意図的に時間の流れを操作して「体験・体感」できるコンテンツはさらに稀である。体感するに至らない理由として、時間の流れが増える空間に鑑賞者が没入しきれていないことと推察し、没入度が高く主観的な体験のできるVRを活用しインタラクティブな操作による体験を通じて、時間という絶対的な概念に触れられる機会の提供を目指す。その為に本研究では、時間の流れの変化を実感でき、時間操作体験自体を目的とするコンテンツを設計する為に有効な条件を、実験的な作品の制作と分析を繰り返すことで検証する。</p> <p>10個の習作から、時間の流れの変化を実感する為の4つの要素「操作方法」「オブジェクト」「音」「視覚効果(エフェクト)」と時間操作体験自体を目的とする為の3つのフロー「発見」「実践」「自由化」を考察した。これらを基に制作した修士作品「TimeControl」を実際に体験してもらい、体験中に見られる行動やその後のインタビューから得た感想を分析し、本研究で提案する「時間操作体験を目的としたコンテンツ」のあり方を評価した。しかし、現状では体験者の自由な時間操作体験を提案するには不十分で、それぞれに課題が残る結果となった。しかし、従来の映像コンテンツとは違い、認識するに留まっていた時間の流れへの介入感を感じられるコンテンツの提案はできた。このことは、VRを用いた時間操作体験が、これまでの「時間もの」作品とは違い、時間の流れの変化を体感するに至る可能性を示すことができたと言える。</p>				
論文審査員	主 査	鈴木 宣也	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	22104	Name	Shuuto Imao
Title	Research on "time control experience content" using VR			

In the past, works such as Urashima Taro, which depicted the passage of time on a scale different from that of real space, have existed in many fields, both in the East and in the West. Today, "time works" have become an established genre in movies, animations, and other content.

This fact is an expression of our ancient curiosity about the phenomena that occur when time changes. In recent years, the development of visual content has made it easier for people to come into contact with "time-based" content. These "time-based" contents are sometimes introduced using the words "experience" and "sensory experience. However, in the current situation, watching a movie or playing a game does not allow the viewer to actually experience the changes in the flow of time, but only to understand the changes in the flow of time within the work as an observer. In addition, it is even rarer to find content that allows the viewer to intentionally manipulate the flow of time to "experience and sense" it. The reason for not being able to experience the flow of time is assumed to be that the viewer is not fully immersed in the space where the flow of time is changing.

To this end, this research will verify the effective conditions for designing content that allows the viewer to experience changes in the flow of time and aims to experience the manipulation of time itself, by repeating the creation and analysis of experimental works.

From the 10 studies, we examined the four elements for realizing changes in the flow of time: "operation method," "objects," "sound," and "visual effects," and the three flows for making the experience of time manipulation itself the objective: "discovery," "practice," and "liberalization. Based on the above, we had the participants actually experience "TimeControl," a master's thesis work, and analyzed the behaviors observed during the experience and the impressions obtained from the subsequent interviews to evaluate the "content for the purpose of time manipulation experience" proposed in this study. However, the current situation is not sufficient to propose a free time manipulation experience for the experimenter, and each of the results left some issues unresolved. However, unlike conventional video content, we were able to propose content that allowed the viewer to feel a sense of intervention in the flow of time, which had been limited to recognition. This means that we were able to demonstrate the possibility of time manipulation experiences using VR to experience changes in the flow of time, unlike conventional "time-based" works.

Examination Committee	
Chief Examiner	Nobuya Suzuki
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	22108	名前	塩澄 祥大
修士論文題名	BMX Graffitiの実践と考察			
<p>自転車は最高の逃走手段である。都市空間でグラフィティを行った後は特に。機動性が高く、狭い通りや道路を素早く移動できるため、犯罪行為を働いた後に迅速に逃げるができる。また、スケートボードに比べて静かで目立ちにくいことから、犯罪者にとっては最適なモビリティ手段となっている。この逃走手段としての側面が強調される一方で、グラフィティと自転車を掛け合わせた新たな体験拡張の事例は少ない。</p> <p>本研究のBMX Graffitiは、自転車とグラフィティを組み合わせることで、逃走手段としての一面を超え、創造的な表現へと昇華させている。BMX Graffitiは、都市の様々な場所で独自の芸術を生み出し、その瞬間を捉えることに重点を置いている。このアプローチは、都市空間を単なる移動の舞台から創造的なキャンバスへと転換する。BMXの身体的な動きとグラフィティの視覚芸術を融合させることにより、一時的なパフォーマンスは、紙に描かれた永続的なアート作品として、または、瞬間的な軌跡を永続化する視覚記録として、それぞれ異なる形で保存される。</p> <p>BMX Graffitiの実施には、BMX用に設計されたスプレー缶を取り付ける技術的な工夫が必要である。BMXの前輪に固定されたスプレー装置は、ライダーがブレーキレバーを操作することでペイントを噴射する。これにより、BMXのトリックが実行されると同時に、ペイントが地面に描かれ、トリックの動きが軌跡に変換される。異なる色のスプレー缶を用いることで、多彩なビジュアルを創出することも可能となる。この方法で、BMXのダイナミックな動きとグラフィティの視覚的表現を統合し、都市空間を新しい視点で捉え直す。</p> <p>このようにして、一時的なパフォーマンスを永続的な視覚芸術に昇華し、都市環境というキャンバス上で新しい文化的対話を創り出している。この研究は、BMXとグラフィティの伝統的な認識を再定義し、それらを社会的な表現の手段として利用している。この実践を通じて、都市空間との関わり方を再考し、新たな文化的意味を生み出すことを目指している。</p>				
論文審査員	主 査	松井 茂	副 査	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	22108	Name	Shota SHIOZUMI
-----------	------------	-------	------	----------------

Title	BMX Graffiti Practice and Consideration
-------	---

Bicycles are the best means of escape. Especially after graffiti in urban spaces. Its high mobility and ability to move quickly through narrow streets and roads allows for quick escape after committing a criminal act. They are also quieter and less conspicuous than skateboards, making them an ideal means of mobility for criminals. While this aspect as a means of escape is emphasized, there are few examples of new experience extensions that cross graffiti and bicycles. In combining bicycles and graffiti, this study's BMX Graffiti project goes beyond its aspect as a means of escape and elevates it to a creative expression. BMX Graffiti focuses on capturing the moment-to-moment, creating unique art forms in various urban locations. This approach transforms the urban space from a mere stage for movement into a creative canvas: by combining the physical movement of BMX with the visual art of graffiti, a temporary performance becomes a permanent work of art on paper, or a visual record that perpetuates a momentary trajectory, each preserved in a different form.

The implementation of BMX Graffiti requires the technical ingenuity to install a spray can designed for BMX: a spray device fixed to the front wheel of the BMX sprays paint when the rider operates the brake lever. This causes the paint to be painted on the ground at the same time the BMX trick is performed, converting the trick movement into a trajectory. By using spray cans of different colors, it is also possible to create a variety of visuals. In this way, the dynamic movement of BMX and the visual expression of graffiti are integrated to redefine urban space from a new perspective.

In this way, they are elevating a temporary performance into a permanent visual art form and creating a new cultural dialogue on the canvas of the urban environment. This study redefines traditional perceptions of BMX and graffiti and uses them as a means of social expression. This practice aims to rethink the way we interact with urban space and create new cultural meanings.

Examination Committee	
Chief Examiner	Shigeru MATSUI
Co – Examiner	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	22109	名前	竹澤風太
修士論文題名	不可視の対象に向けた指差し動作を行う装置を用いて実空間に存在する対象を想像させる方法についての研究			
<p>私達が何らかの映像体験をするとき、ディスプレイに注目する対象の具体的な像が提示され、ディスプレイ「越し」にその対象を認識するというのが一般的である。最近では、VRやARのように空間的な対象を提示するインターフェースが普及し始めているが、この場合にも何らかのディスプレイ的装置上に、注目する対象の具体的な像が提示されることで私達はそのディスプレイ的装置「越し」にその対象を認識するといった構図は変わらない。しかし、私達とデジタル的な対象との間の関係性は、こうした形のみが唯一のあり方ではないだろう。この形式から逸脱した関係性を検討することで、未知の映像的体験を模索できるのではないだろうか。</p> <p>こうした背景のもとで、本研究では仮想的な対象に対して人や機械が行う「そこに対象があるかのようなふるまい」に注目している。これは、VRゴーグルを装着している人について、この様子が周囲の人から見ると虚空に対して「そこに対象があるかのように」手を振ったり、触ろうとしたり、覗き込むようなふるまいをしているように見える様子を指している。そして、周囲の人は仮想的な対象そのものを見ることができなくても、こうした「そこに対象があるかのようなふるまい」を見るだけで、不可視の仮想的な対象の位置や動きについて一定の認識を得ることが可能である。筆者はこれに、未知の映像的表現の萌芽を見出すに至った。</p> <p>修士作品として、こうした現象を積極的に利用することで、実空間上での映像的体験をもたらす装置を開発した。この装置は、不可視の仮想的な対象に対し「そこに対象があるかのようなふるまい」を行うことを通して、鑑賞者に対して実空間上での対象に向けた想像を喚起する。具体的には、空間を動き回る不可視の対象に対して指差し動作を行うことで、鑑賞者に不可視の存在のふるまいを感じさせる装置として”Informalized Void”を開発した。</p> <p>本研究においては、こうした装置上での鑑賞者の想像を喚起するような表現を模索することで、実空間上での映像的体験についての未知なる可能性を提示する。加えて、表現に向けた実践から、本装置上での不可視の存在の「実在感」に向けた指差しロボットの動きの設計について、一定の知見を創出する。</p>				
論文審査員	主 査	赤松正行	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	22109	Name	Futa Takezawa
Title	Research on a method of imagining an object existing in real space by using a device that makes pointing movements toward an invisible object			

When we have some kind of visual experience, it is common that a concrete image of the object of interest is presented on a display, and we perceive the object "through" the display. Recently, interfaces that present spatial objects, such as VR and AR, have begun to spread, but in this case, the composition remains the same: a concrete image of the object of interest is presented on some display-like device, and we perceive the object "through" the display-like device. However, this is not the only form of relationship between us and the digital object. By examining relationships that deviate from this form, we may be able to explore unknown visual experiences.

Against this background, this study focuses on the "behavior as if the object were there" that people and machines perform with respect to virtual objects. This refers to the way that people wearing VR goggles seem to wave their hands, try to touch, or look into the void "as if there were an object there" from the perspective of the people around them. Even if the surrounding people cannot see the virtual object itself, they can gain a certain awareness of the position and movement of the invisible virtual object just by seeing such "behavior as if the object were there. I found in this the budding of an unknown visual expression.

As the master's work, I developed a device that actively utilizes this phenomenon to create a visual experience in a real space. This device evokes the viewer's imagination toward an invisible virtual object in real space by making the object "behave as if it were there. Specifically, we developed "Informalized Void," a device that makes viewers feel the behavior of an invisible object by pointing at it as it moves around in space.

In this research, I will present unknown possibilities for visual experiences in real space by exploring expressions that evoke the imagination of the viewer on such a device. In addition, from the practice for expression, I will gain certain knowledge about the design of the pointing robot's movement for the "reality" of the invisible presence on this device.

Examination Committee	
Chief Examiner	Masayuki Akamatsu
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	22112	名前	平本大輔
修士論文題名	磁性液体金属が誘発する制御と非制御が共存する動きのデザインの可能性			
<p>磁力・静電気力・張力など物理法則的な動力を用いてプログラマブルに実物体を操作, 制御する技術は, 産業やロボット社会のシステム基盤への応用に必要不可欠である. 加えて, この技術はメディアアートの表現手法や実物体を用いたインタラクション研究の拡張にも適応されている. さらに近年では, マテリアル研究の発展により, 本来自然発生しないような機能(性質)を人工的に付与して, コンピューテショナルな操作を可能にした機能性物質の開発が進んでおり, 様々な技術的応用が期待されている. 一方で, 新しいマテリアルの動きのデザインに関しては, 動きの制御の精度向上を目的とする機械的な制御を重視した動きの設計がなされており, 新しいマテリアル独自の動きがデザインとして考慮されていない.</p> <p>そこで, 本研究では, コンピュータ制御による制御的な動きとマテリアルの独自性による非制御的な動きの共存した新しい動きのデザインの可能性を作品として提示する. 研究プロセスとしては, まず新しい動きのデザインを創り出すためのメディウムである磁性液体金属の生成から始めた. 自ら物質をつくることで, 生成過程における化学的知見や生成段階での調整による性質変化をデザインの一要素として組み込むことができると考えた. 次に, 生成した磁性液体金属の動きをプロトタイピングや手動による実験で観察した. 磁性液体金属の制御的な動きと非制御的な動きの分類分けや動きの要素を実際に観察し, 習作という形で人に見せることで得る印象や意見などをフィードバックし, 最終的な作品表現の伝わりやすさを強化した. 最終的に, 研究の成果物としては”作品”という形でアウトプットを行った. 理由としては, 動きは動的イメージによって知覚されるため, 論文形式における言語と画像の静的イメージでの表記よりも, 作品として実際に鑑賞, 体験してもらうことにより, 研究過程で得られた知見を動きの表現として感覚的に, 瞬時に受け取れると考えたからだ. 一方で, 本論では, 修士作品を制作する中で行った実験やプロトタイピングの記録と習作展示などで著者が感じた動きの印象, さらには磁性液体金属の非制御な動きの構成要素としての分類から得た動きの属性に基づいて制作した作品”metarium”を構成する動きの考察を述べる. また, 新しい動きのデザインの可能性を作品として感覚的に伝える研究意義や研究結果から考えられる制御と非制御が共存する動きのデザインの応用可能性などについても論述する.</p>				
論文審査員	主 査	松井茂	副 査	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	22112	Name	Daisuke Hiramoto
Title	Possibility of designing movements in which control and uncontrolled coexist, induced by magnetic liquid metal			
<p>The technology to programmatically manipulate and control real objects using physical forces such as magnetism, electrostatic force, and tension is indispensable for application to the system infrastructure of industry and robot society. In addition, this technology has also been applied to the extension of media art expression techniques and interaction research using real objects. In addition, recent advances in materials research have led to the development of functional materials that can be artificially given functions (properties) that do not naturally occur and can be manipulated in a computational manner, which is expected to have a variety of technological applications. On the other hand, the motion design of new materials has been focused on mechanical control to improve the accuracy of motion control, and the unique motion of new materials has not been taken into account in the design.</p> <p>Therefore, in this study, we present the possibility of designing a new type of movement in which computer-controlled controlled movement and non-controlled movement based on the uniqueness of the material coexist. The research process began with the generation of magnetic liquid metal, which is the medium for creating a new motion design. By creating the material by myself, I thought that I could incorporate the chemical knowledge during the creation process and the changes in properties due to adjustments made during the creation stage as an element of the design. Next, we observed the movement of the generated magnetic liquid metal through prototyping and manual experiments. We classified the controlled and uncontrolled movements of the magnetic liquid metal, observed the elements of the movements, and obtained feedback on the impressions and opinions we obtained by showing the prototypes to others in the form of studies, in order to strengthen the conveyance of the final expression of the work. Finally, the final output of the research was in the form of a "work of art". The reason for this is that motion is perceived through dynamic images, and we believe that by actually viewing and experiencing the work as a work of art, the findings obtained in the research process can be received instantly and sensitively as an expression of motion, rather than through a static representation of language and images in the form of a paper. On the other hand, in this paper, I would like to discuss the movements that compose the work "metarium", which was created based on the author's impressions of the movements from the experiments and prototypes recorded during the creation of the master's thesis and from the exhibition of study pieces, as well as the movement attributes obtained from the classification of magnetic liquid metal as a component of uncontrolled movements. The author also discusses the movements that compose the work "metarium" based on the movement attributes obtained from the classification of magnetic liquid metal as a component of uncontrolled movement. In addition, I will discuss the significance of the research to convey the possibility of new motion design sensuously as a work of art, and the possible applications of motion design in which control and non-control coexist based on the results of the research.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner				
Shigeru Matsui				
Co – Examiner				
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				
修士論文提出者	学籍番号	22115	名前	森田明日香
修士論文題名	Observing Variation: in Sliced Loin Hams 多様な差異を顕在化させる映像インスタレーションの表現研究			
<p>本研究では、さまざまな差異を顕在化させる表現を模索した。筆者はこれまで、同様の色、カタチをした同一に見えるモノの中に潜在する、目に見えないほど微かな差異を映像手法を用いて可視化してきた。その取り組みのひとつである過去作《Lag》は、同一に見えるモノの中でも加工食肉に着目し、ウインナーソーセージの差異を扱った作品である。この制作を通して、差異にはさまざまな性質の差異が存在し、多様であることに気づいた。この気づきから、一概に差異を可視化するだけでなく、さまざまな性質の差異を顕在化させ、それぞれの差異が生じる由来を辿ることを目的に、修士作品《Observing Variation: in Sliced Loin Hams》という作品群を制作した。</p> <p>修士作品《Observing Variation: in Sliced Loin Hams》は、既存のスライスロースハムをモチーフに音と映像を用いて制作した《Emerge》, 《Fill》, 《Facies》, 《Breath》の4作品からなる作品群である。スライスロースハムは均一な製造/加工プロセスを経て、正円に近いカタチをした匿名的な存在として人々の食生活に溶け込んでいる。このスライスロースハム特有の製造プロセスや、物質性から生じる一枚一枚の微かな差異に注目し、均質化されたスライスロースハムに潜在するさまざまな差異を映像インスタレーション作品で表現し、顕在化させた。</p> <p>この制作を通して、発見した9つの差異はそれぞれ由来や性質を分析し、生物であったことがもたらす差異を「生物の痕跡」、加工によってもたらされた差異「加工の痕跡」という観点から、区分することで、スライスロースハムから顕在化できる差異についてより詳細に捉えるための枠組みを得た。そうした区分にしたがって、この表現を映像インスタレーションとして展開することの効果や限界、差異によって浮かび上がる表象、差異を顕在化させる表現の位置付けについて考察する。さらに、その考察を踏まえて今後の表現へと繋げるための手がかりとする。</p>				
論文審査員	主査	前林明次		副査
				金山智子

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creations, Course for Media Creations				
Submitter	Student ID	22115	Name	Asuka Morita
Title	Observing Variation: in Sliced Loin Hams Expressive research on video installations that reveal diverse differences			
<p>In this research, the author has sought to create expressions that make various differences visible. In the past, the author has used video techniques to visualize the subtle differences latent in objects of similar color and shape that appear to be identical. One of his past works, "Lag," is a work dealing with the differences in sausage, focusing on processed meat among other identical-looking objects. Through this work, he realized that differences of various natures exist and are diverse. Based on this realization, I created the master's work "Observing Variation: in Sliced Loin Hams" with the aim of not only visualizing differences in general, but also making differences of various natures apparent and tracing the origin of each difference.</p> <p>The master's work "Observing Variation: in Sliced Loin Hams" consists of four works, "Emerge," "Fill," "Facies," and "Breath," which were created using existing sliced loin hams as a motif and using sound and images. Sliced loin ham has been integrated into people's diets as an anonymous, nearly circular object through a uniform manufacturing/processing process. By focusing on the slight differences between individual slices of sliced ham resulting from the manufacturing process and materiality unique to sliced ham, I expressed and brought to light the latent differences in homogenized sliced ham in a video installation work.</p> <p>Through this work, we analyzed the origin and characteristics of each of the nine differences we discovered, and classified them in terms of "biological traces," differences brought about by the fact that the ham was an organism, and "processing traces," differences brought about by the processing process. The framework was obtained for a more detailed understanding of the differences that can be manifested in sliced loin hams. Based on this classification, we will discuss the effects and limitations of developing this expression as a video installation, the representations that emerge from the differences, and the positioning of the</p>				

expression that makes the differences apparent. Furthermore, based on this discussion, we will provide clues for future expression.

Examination Committee	Chief Examiner	Akitsugu Maebayashi	Co-Exa miner	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	22116	名前	門田健嗣
修士論文題名	インスタレーション ある/いる ー構造体と投影映像の関係に着目した空間表現の研究ー			
<p>私は大学で建築設計を専攻し、卒業後は建築事務所で設計の仕事に携わった。これらの経験を通じて、建築を構成する物体への解像感が増したが、同時に物体を取り巻く映像メディアとの関係に疑問を抱くようになった。映像技術の進歩により、建築の屋内外問わず、映像が建築を覆う事例が増えている。商業施設でデジタルサイネージは増加し、各種イベントでのプロジェクションマッピングや舞台映像も一般化している。このような映像表現は建築を体験するものから見るものへと変貌させた。巨大な映像は建築の表面に近づくことを避け、遠くから見ることを人に求める。建築と人の間に距離を生み、建築への情報のアクセスを阻害する要素になってしまっているのではないかと。</p> <p>以上の映像と建築の関係への問題意識から、現代の映像技術に可能な表現を再考し、人間のスケールに近い表現によって建築と人を再度繋ぐことのできる手法を提示する必要があると考えたようになった。</p> <p>このような現状に対し、私は「テクニク（結構）」という概念をヒントに建築の物質的側面に焦点を当て、構造材や接合部を示し、建築の存在論的側面を主張することが人や映像に関与するための手段として有効ではないかと推測した。対して映像では、アーティストであるリー・キットのヒューマンスケールな映像表現手法に示唆を得た。また、彫刻における工業製品やビデオ等のあらゆる素材との取り組みと人体表現を参考にし、現代の映像メディアが、建築が近代化を推し進めるにあたって削ぎ落としてきた絵画や彫刻といった要素に当たるのではないかと仮説を立て、これらのメディアが担ってきた連想、記号性、擬人化による感情移入といった作用をもたらす表現として実現する方向を定めた。</p> <p>本研究の目的は、建築はその物質性を強調し、映像は映像であることを顕にする方法、また、人体のサイズに寄り添ったスケールに着目する手法、これら2つの手法を組み合わせ、建築や映像の本来の姿を顕にさせ、建築と映像と人の関係を探求することである。修士作品《ある/いる》は、角材やボルト、ワイヤー等で人体の形状を模した複数の構造体が空間に配置されており、映像が投影されることで人体として具現化し、人の振る舞いの集積として空間が立ち上がるインスタレーションである。映像の投影と消失が交互に行われることで、タイトルのように鑑賞者の認識が「そこに物体がある」から「そこに人がいる」に変わり、空間体験に影響する作品である。</p> <p>これは、そのまま現代の都市空間に導入できる手法ではないが、人体という建築や彫刻における古代から連綿と続く系譜に接続するモチーフを扱い、建築計画領域で扱われるような人と人の間の空間を空間表現として用いることでヒューマンスケールに寄り添った映像と物体と人の関係を提示したと結論づける。</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	22116	Name	Kenji Monden
Title	Installation Existing/Being A Study of Spatial Expression Focusing on the Relationship between Structures and Projected Images			
<p>I majored in architectural design at university, and after graduation I worked in design at an architectural firm. Through these experiences, my sense of resolution of the objects that make up architecture has increased, but at the same time, I have come to question the relationship between the objects and the visual media that surround them. In recent years, the development of video technology has led to the expression of images covering the surface of architecture, both inside and outside. Digital signage has increased in commercial facilities, and projection mapping and stage images have become commonplace at various events. These visual representations have transformed architecture from something to be experienced to something to be seen. Huge images ask people to avoid approaching architectural surfaces and to view them from afar. This creates a distance between architecture and people, and may be an obstacle to accessing information about architecture.</p> <p>Based on the above awareness of the problematic relationship between images and architecture, I have come to believe that it is necessary to reconsider the expressions possible with modern video technology and present a method that can reconnect architecture and people through expressions that are close to the human scale.</p> <p>In response to this current situation, I took a hint from the concept of "tectonic " and focused on the material aspect of architecture, showing structural materials and joints, and speculated that asserting the ontological aspect of architecture would be an effective means of engaging people and images. In contrast, in the video, we were inspired by artist Lee Kitt's human-scale video expression techniques. In addition, by referring to the human body and the way sculptors work with all kinds of materials, including industrial products and video, we hypothesized that contemporary visual media may be similar to the elements of painting and sculpture that have been eliminated in the process of modernization of architecture. The aim of this research was to create a "motif of the human body.</p> <p>The purpose of this research is to explore the relationship between architecture, images, and people by combining two methods: a method that emphasizes the materiality of architecture and reveals images as images, and a method that focuses on scale in accordance with the size of the human body. In his master's thesis work "There/Iru", multiple structures that imitate the shape of the human body are arranged in space using square timbers, bolts, wires, etc. When video images are projected onto them, they materialize as the human body, and the space emerges as an accumulation of human behavior. The projection and disappearance of images alternately change the viewer's perception from "there is an object there" to "there is a person there," as in the title of the work, affecting the spatial experience.</p> <p>Although this is not a method that can be implemented directly in contemporary urban spaces, it deals with the human body, a motif connected to the ancient and continuous lineage of architecture and sculpture, and by using the space between people as a spatial expression, as is done in the field of architectural planning, it presents a relationship between images and objects that is close to the human scale.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Name Name Shigeru Matsui			
Co – Examiner	Name Name 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	22117	名前	山岸 奏大
修士論文題名	「人馬一体感」に向けて意識的に行う身体動作のデザインに関する考察: 手指の構造変換を伴う体験型作品《Grasp(er)》を通じて			
<p>人と道具、機械などの関係において、一方が他方を取り込む(embody)関係を扱う「embodiment」に関する研究が行われてきた。中でも、Botvinick & Cohen (1998)によるラバーハンド錯覚の報告に始まった「他者を身体化する」方向に関しては、VRやロボティクスにおける身体の拡張や、インタフェースにおける直感性を身体との関係から捉えるデザインへと応用がなされている。他方で、楽器演奏や馬術でそうであるように、「embodiment」には人が他者に合わせていくことで「他者と一体となる」という方向もあるはずだ。その関係が、「人馬一体」という言葉に現れている。こうした関係は、インタラクションの中でその人自らの学習のプロセスがあって初めて芽生えることから唯一性があり、また困難を乗り越えていく過程に人間にとっての根源的な喜びがある。</p> <p>こうした感覚を得られるまでの過程はどのようにデザインすればいいだろうか。この問題に取り組むため制作したのが、《Grasp(er)》という作品である。モーショントラッキングを用いて得られた手指の構造や運動が次々と変換される本作品の中で、その形に合わせて体験者の身体動作が変化し、段階的に一体感を感じるようになることをねらいとした。</p> <p>本作品を制作するまでの過程では、60種類のプロトタイプと6回に及ぶ展示を実施し、一体感の生起に関わる表現の要素や構成についての検討を行った。さらに、一体化(embodiment)の観点から作品の体験を4種類に分類したFels(2000)による先行研究を参照し、作品中の随所に一体感が向上していくようなきっかけを設定した。この作品を初めて体験する4名を対象に、体験中に考えていたことをVideo Cued Recall手法により想起してもらい、体験中の様子を記録した動画と合わせて分析した。その結果、多くの場面において、体験の中で手指の動かし方が作品の構成に応じて変化することを通して、一体感が向上していったことが確認できた。しかしながら、「見立て」がうまくできないと一体感が向上しない、体験中に目標が変化したことで一体感が喪失する、といったことが起きていたことも分かった。これらの結果から、一体感が向上するにはFelsが分類した4つのうち、2つが同時に起きる期間があることが重要であるということが示唆された。それを「grasp」と名付け、Felsの分類を拡張することを提案したい。</p>				
論文審査員	主 査	桑久保 亮太	副 査	平林 真実

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master's Program				
Submitter	Student ID	22117	Name	Kanata Yamagishi
Title	A Study on the Design of Conscious Body Movements Toward Sense of “Jinba Ittai”: Through “Grasp(er)”, an Experiential Artwork with Hand-Finger Structure Transformation			
<p>Embodiment has been studied, which deals with the relationship between humans and tools, machines, etc. Especially in the direction of "a person embodies an object," which started with the report of the rubber hand illusion by Botvinick & Cohen (1998), it has been applied to the extension of the body in VR and robotics, and to designs that capture intuitiveness in interfaces in terms of the relationship between the body and the object.</p> <p>On the other hand, as in the case of playing musical instruments and horsemanship, "embodiment" also includes the direction of "an object embodies a person" by adapting to the object. This relationship is expressed in the phrase "Jinba Ittai", which is unique because it can only be nurtured through the process of learning by the person oneself in the interaction, and a fundamental joy for humans lies in the process of overcoming difficulties.</p> <p>How might we design the process of this type of embodiment? The work "Grasp(er)" was created to address this question. In this work, the structure and movements of the fingers obtained by motion tracking are transformed one after another, with the aim of changing the physical movements of the user in accordance with the shape of the hand, and creating a sense of embodiment.</p> <p>In the process of creating this work, 60 prototypes and 6 exhibitions were conducted, and the elements of expression and composition related to the generation of a sense of embodiment were examined. In addition, referring to a study by Fels, who classified the experience of art work into four types from the perspective of embodiment, triggers were set up throughout the work that would enhance the sense of embodiment.</p> <p>We asked four people who have never experienced the artwork for the first time to recall what they were thinking during the experience using the Video Cued Recall method, and analyzed the results in combination with video recordings of the experience.</p> <p>As a result, it was confirmed that in many situations, the sense of embodiment was improved through the way the participants moved their hands and fingers during the experience, which changed according to the composition of the art work. However, it was also found that the sense of embodiment cannot be improved without the experience of seeing it as something, and that the sense of embodiment was lost when the goal changed during the experience. These results suggest that for a sense of embodiment to improve, it is important to have a period of time in which two of the four categories Fels classified occur at the same time. I propose to name it "grasp" and extend Fels' classification.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner				
Ryota Kuwakubo				
Co – Examiner				
Masami Hirabayashi				

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						
修士論文提出者	学籍番号	22118	名前	楊 慶新		
修士論文題名	多文化・多元化されたメディアプラットフォームと自己アイデンティティの形成に関する研究 ～演劇「code play/码上演绎」の実践と分析～					
<p>本研究は、現代の高度情報社会における多文化・多元化されたソーシャル・ネットワーキング・サービス（SNS）を含むメディアプラットフォームの使用が個人のアイデンティティ形成に及ぼす影響を事例分析及び演劇的实践を通じて考察することを目的とする。</p> <p>コミュニケーション資本主義の時代において、メディアプラットフォームは互いに影響し、単なるコミュニケーションツールにとどまらず、人々の生活様式を変える強力な存在へと進化している。私たちは多くの場合この変化に気づかないまま、無意識的・無自覚的にSNSと関わり合っている。また、プラットフォームのアルゴリズムに支配されつつ、多文化・多元化された価値観を自身に内包し、それによって自身のアイデンティティに対しての疑問や悩みをしばしば抱える。</p> <p>SNS上で一見豊かに見える自己の表現・アイデンティティは、メディアプラットフォームのアルゴリズムによって極めて均質的に生産されている懸念があり、また、氾濫する情報の波に埋もれて自身を見失う時も多々ある。このような問題に対して、本研究は中国の「余華」や「momo」といったSNSの事例を分析し、SNSユーザーたちがプラットフォームの特性を活用して新たなアイデンティティを模索し、技術的なアルゴリズムや支配に対抗する表現の可能性を確認した。</p> <p>また、このようなSNS上の自己表現にはしばしば演劇的な要素が含まれることから、本研究はこの点に着目し、メディアプラットフォームを用いた現代のメディア環境を批判する演劇事例を参考にしつつ、体験者が日常のSNS使用を能動的に振り返り省察できる演劇の実践方法を提案した。</p> <p>この演劇は、中国人留学生である筆者の異なる文化背景に基づくSNS使用経験から設計されており、他の文化的背景を持つユーザーの自己省察にとっても有益な参考になると考える。体験者はスマートフォンを通してサイトにアクセスし、筆者の異なるSNSによる自己の表現と向き合いながら自身の日頃の振る舞いを省みる。体験者は能動的なプレイヤーとして参加する一方で、観客のような第三者の視点から自分自身を見つめ直す。この演劇の手法は、日常生活の中で自分自身に徹底的に向き合う新たな試みとして位置づけられる。</p> <p>このように、演劇は私たちに能動的な自己の発見の可能性を提供し、デジタル空間と物理空間の両方における自己の存在とアイデンティティを再考する機会を与える。それは、SNSによって制限される自己像から離れ、より深い自己発見へと繋がる。自身が本当に価値を置くもの、本当の自分らしさとは何かを問い直すことで、表現の多様性を取り戻し、より豊かなアイデンティティを構築することが可能になる。本研究を通して、SNS時代における自己のアイデンティティの理解を深める上での演劇の可能性を明らかにした。</p>						
論文審査員	主査	松井茂	副査	大久保美紀		

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creations, Course for Media Creations				
Submitter	Student ID	22118	Name	QINGXIN YANG
Title	Research on the Formation of Self-Identity in Multicultural and Diversified Media Platforms: Practice and Analysis of the Theater Project 'code play/码上演绎'			
<p>This research explores the multifaceted and complex impact of the use of multicultural and diversified social networking services (SNS) and other media platforms on personal identity formation in today's advanced information society, through case analysis and theatrical practice. In the era of communication capitalism, media platforms have evolved beyond mere communication tools, significantly altering people's lifestyles. Often, individuals engage with SNS unconsciously or inadvertently, incorporating multicultural values shaped by platform algorithms, which frequently leads to questions and concerns about their own identities.</p> <p>There is a concern that self-expression and identity on SNS, while appearing rich, are homogeneously produced by media platform algorithms, and individuals often lose sight of themselves in the deluge of information. Addressing such issues, this research analyzes Chinese SNS cases, such as 'Yu Hua' and 'momo', to observe how users navigate and counteract the technological algorithms and dominant narratives to seek new forms of identity.</p> <p>Furthermore, given the often theatrical elements in SNS self-expression, the research focuses on this aspect and proposes a practical approach to theatre that allows participants to actively reflect and introspect on their everyday SNS usage, drawing on theatrical cases that critique modern media environments using media platforms. This theatrical practice is designed based on the diverse cultural background and SNS experiences of the author, a Chinese international student, and is thought to be beneficial for self-reflection for users from other cultural backgrounds. Participants access the site through smartphones, confronting the author's varied self-representations on SNS, while reevaluating their own daily behaviors. They engage as active players, while also adopting an observer's perspective to reassess themselves. This method positions the theatre as a novel attempt to engage deeply with oneself in everyday life.</p> <p>Thus, theatre provides an opportunity for active self-discovery, prompting reconsideration of one's existence and identity in both digital and physical spaces. It leads away from a self-image confined by SNS, towards deeper self-exploration. By questioning what individuals truly value and what constitutes their authentic selves, it becomes possible to gain expressive diversity and construct a richer identity. Through this research, the potential of theatre in enhancing understanding of self-identity in the SNS era is illuminated.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	SHIGERU MATSUI			
Co – Examiner	MIKI OUKUBO			

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				
修士論文提出者	学籍番号	22119	名前	リンシン
修士論文題名	里山を啓蒙する-ゲームを用いたワークショップの開発と実践			
<p>本研究では、里山をテーマにしたゲーム型教育ワークショップの開発と実践が主な目的である。日本の里山は、自然と人間活動が調和した持続可能な環境を象徴する重要な概念である。里山に関する知識の普及と啓発は、現代社会において重要であり、将来を担っていく若い世代にとって特に重要な意味を持つものである。里山は複雑なシステムであり、林業に加えて農業、人文社会など多岐にわたる側面が含まれる。里山が直面する問題は、一つや二つの解決策で解決できるものではない。この複雑なシステムを理解し、関心をもってもらうためには、もっと分かりやすい教育方法が必要である。このような背景から、筆者はゲームを媒体とすることが有効だと考えた。里山という複雑なシステムをゲームにするためには、一定の知識が必要となることから、ゲームを用いた教育的なワークショップのデザインと実践を目指した。</p> <p>ワークショップの開発過程では、様々なカードの種類とその機能、ゲームの構成や要素について詳細に説明し、参加者の学びや理解を促進するための独自のアプローチを提案した。また、学内外の学生や教員を対象としたテストと実践の過程を詳述し、その結果についての分析を行った。実践では参加者より高い評価を得た。実践結果について詳細な分析から、ゲームを用いたワークショップについて、教育的効果、ゲームの面白さ、そしてワークショップの構成の点が、そういった評価となっていることを明らかにした。本研究は、日本の里山の現状や問題を広く啓蒙することを目的とした、新しい教育方法とツールの提供に寄与したと考える。</p>				
論文審査員	主査	赤松正行	副査	小林孝浩

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course of Media Creation, Master' s Program				
Submitter	Student ID	22119	Name	Lin Chen
Title	Enlightening the Satoyama- Development and Practice of Game-based Workshops			
<p>In this study, the main goal is the development and implementation of game-based educational workshops themed on Satoyama. Satoyama in Japan symbolizes a sustainable environment where nature and human activities harmonize, representing a significant concept. Spreading knowledge and raising awareness about Satoyama is crucial in modern society, and especially meaningful for the younger generation who will shape the future. Satoyama is a complex system that includes forestry, agriculture, and various socio-cultural aspects. The problems faced by Satoyama cannot be solved with one or two simple solutions. To foster understanding and interest in this complex system, a more comprehensible educational method is necessary. Against this background, the author considered using games as a medium to be effective. To turn the complex system of Satoyama into a game, a certain level of knowledge is required, hence the aim was to design and implement educational workshops using games.</p> <p>In the development process of the workshop, various types of cards and their functions, as well as the composition and elements of the game, were explained in detail. This was done to propose a unique approach that would facilitate participants' learning and understanding. The study also involved a thorough description of the testing and implementation process, targeting students and teachers both internally and externally, followed by an analysis of the results. The practices received high evaluations from the participants. A detailed analysis of the results highlighted that the workshops, which utilized games, were rated highly in terms of educational effectiveness, the engaging nature of the game, and the structure of the workshops. This study contributed to providing new educational methods and tools, aimed at broadly enlightening people about the current situation and challenges of Japan's Satoyama.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Prof. Masayuki Akamatsu		
Co - Examiner		Prof. Takahiro Kobayasi		