

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	12114	名前	清水 都花		
修士論文題名	<h3 style="margin: 0;">多様な結婚観のためのメディア表現研究</h3>					
<p>本研究は、2013年より「凡人ユニット」で行っている、結婚観をテーマにした表現活動「凡人ユニットのぼんおどり～結婚ってなに?～」プロジェクトを、メディア表現研究として捉え、その意義を考察するものである。</p> <p>この研究に至った経緯として、まず凡人ユニットの結成が挙げられる。凡人ユニットとは、2012年より、身体の訓練をしていない・技術の専門家ではない「凡人」による表現を編み出すべく、内田聖良とはじめた活動だ。私は活動をはじめた当初、凡人ユニットにおいて、特別な技能を持たない自らのことを「凡人」だと認識していたが、これまでの様々な制作や活動を経て、「凡人」が指す意味は変化しつつある。凡人ユニットが最初に制作した、「凡人」がVJをするためのデバイス《ファッションデバイス》を、ワークショップで他者にひらいた際に、《ファッションデバイス》が人と人とを関わらせることができるという、想定していなかった気付きがあった。他者が関わることで私たちの制作物が再解釈され、想定とは別の可能性が出てくる発見から、私は凡人ユニットの活動を「より他者が関わるための仕組みをどのようにして設計するか」に発展させていきたいと考えた。私が注目したのは、共通の関心を持つ参加者が集まることによる新たな可能性である。これらの制作を経て、身体の訓練をしていない・技術の専門家ではない自らのことを指していた「凡人」は、自発的なモチベーションを持った参加者を含めたものになり、凡人ユニットの活動はひらかれた活動へと変化していった。</p> <p>以上の経緯より、本研究では、2013年から現在も行っている「凡人ユニットのぼんおどり～結婚ってなに?～」プロジェクトを主に取りあげることにした。本プロジェクトでは、卑近なテーマであるにも関わらず、他者にひらかれにくい話題である「結婚観」をテーマに設定し、展覧会をはじめ前の新しい参加者を募ることを含めた、結婚観を言語と身体の動きで表現してもらおう「インタビュー」、インタビューで集めた他者の価値観を身体を通して知り、それによって自分と他者の関係性のあり方に考えをめぐらせてもらう「ワークショップ」、集めた身体の動きを組み合わせる凡人ユニットがつくった踊りを、インタビューの参加者やその場に集まった人々と踊る「ぼんおどり」、そして制作物の展示やイベントを行う活動を「新しいメディア」として、どのように機能したのかを実践を通し考察を行う。ここで言う「新しいメディア」とは、凡人の発言を可能にするメディアである。それは、これらの複数のプロセスを辿ることによって、結婚観という共通の関心を持つ参加者を募り、集まった人々を関わらせることができる構造を指す。本プロジェクトは、「インタビュー」と「ワークショップ」といった直接結婚観を扱うための方法だけではなく、ここに「ぼんおどり」という要素を組み入れることで、直接結婚観という共通の関心を持つ参加者だけでなく、初めて参加する人たちにとっても参加しやすい、様々な立場の人に関わってもらえるひらかれた場になることを目指した。そうすることで、現代の社会的なメディアではできない、しかし身近な人々のみで収束するものでもない、新しい場ができるのではないだろうか。私が凡人ユニットの活動において目指しているのは、「凡人の発言を可能にするメディアの構造」をつくり実践することで、結婚観について考えを持つ人々が、立場にとらわれず発言ができる場をつくることである。</p>						
論文審査員	主査	伊村 靖子	副査	金山 智子	副査	瀬川 晃

A B S T R A C T

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	12114	Name	Hiroka SHIMIZU
Title	Media Representation Research for Diverse Perceptions of Marriage			
<p>In this research, I consider the activity "The Bonjin Unit's Bon Dance ~ What is Marriage?", a Project based on the theme of people's perceptions of marriage done as part of the "Bonjin Unit" from 2013, as an example of media creation research, and I investigate its significance. "Bonjin Unit" is an activity that I started with Seira Uchida in 2012 in order to create media as "ordinary" people who are not technical experts and do not have special training. When we started these activities, we realized that we in the Bonjin Unit did not have any special skills in and were "ordinary." However, after making various creations and performing in various activities, our definition of "ordinary person" is changing. This was caused by the influence of the people we found through our work. We produced a "fashion device" for users to perform as VJs through the movement of their bodies; however, when the participants used the device, and we entrusted them to freely select which body movements to use, I realized that I had not considered that "fashion devices" could cause people to engage with one another. Because of this, we developed the Bonjin Unit's activities in line with the question "how can we design a mechanism that increases people's involvement with one another?" We realized that there were new possibilities when people with a common interest gathered. After these events, we "ordinary people" without technical skill or specially trained bodies started to include participants with spontaneous motivation and opened up the Bonjin Unit's activities.</p> <p>Based on the above circumstances, we decided mainly to focus on the project "The Bonjin Unit's Bon Dance ~ What is Marriage?" for this research. We started this project in 2013 and it is still ongoing. We set "perceptions of marriage" as our theme. Although marriage is a familiar topic, it is difficult to talk about one's perceptions of it with others. We started the project by using social media to solicit new participants who were interested in "perceptions of Marriage" and the activities of the Bonjin Unit. Then, we interviewed the participants we had gathered in this way, and asked them to express their perceptions of marriage with language and body movement (gesture). We asked participants to use the gestures in order to draw out the mental images of marriage that they themselves did not realized they had. Next, we held a workshop in which participants experienced the gestures gathered from these interviews. We did this because we wanted participants to know others' values by experiencing them with their own bodies. We hoped that this would cause them to think more deeply about their relationships with others. The Bonjin Unit created a "Bon Dance" and held events and exhibitions, dancing with interview participants and newly gathered people on the spot. In this paper, I consider this series of activities to be "new media" and examine how these activities functioned when they were put into practice in Germany, Fukuchiyama and Akita. The "new media" mentioned here is a medium that enables ordinary people who are motivated and interested in a certain subject to express their feelings about it. It refers to a structure that can, through its multi-stage process, gather participants with a common interest in perceptions of marriage and get them involved with one another. This project is not only a method for dealing with firsthand perceptions of marriage through interviews and workshops; but, by incorporating the "Bon Dance" element, we also aim for an open space where people of different standpoints can relate to one another. Our goal is to create a place where it is not only easy for people with a common interest in firsthand perceptions of marriage to participate, but also for newcomers. In so doing, we hope to build a new space that modern social media cannot create, but which is not limited to one's intimate circle. Through our activities, we of the Bonjin Unit are striving to create and implement a media structure that enables ordinary people to express their feelings and to use this structure to form a place where people with ideas and perceptions about marriage can speak regardless of their standpoint.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Yasuko IMURA		
Co – Examiner		Tomoko KANAYAMA		
Co – Examiner		Akira SEGAWA		

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	13113	名前	日栄 一真		
修士論文題名	肢体不自由者向け電子楽器 mubar の評価					
<p>本研究ではパターン認識を用いた電子楽器「mubar」の開発ならびに肢体不自由者の楽器演奏におけるその評価について述べる。肢体不自由者の楽器演奏においては、演奏上の自由度はその身体能力により制限される。例えば、演奏可能な楽器の種類・演奏方法・発音できる音の種類等である。現在これを解決すべく様々なインターフェースを持つ福祉向け電子楽器が開発されているが、個人への最適化という意味においてまだ十分ではない。そこで、パターン認識を用い身体機能への最適化を容易に行える電子楽器「mubar」の開発を行った。この楽器はグリップ状のコントローラーとスマートフォンから構成され、bluetoothによって接続されている。そして、コントローラーには加速度センサーが搭載され、これによって取得した演奏者の動作を予めテンプレートとして楽器に登録し、この動作をトリガーとし発音する。つまり、mubar は演奏者自身の動作をそのまま奏法に用いることで、パーソナライズを容易にし、残存機能を活用した演奏を可能にする。そこで、本研究では、肢体不自由者の演奏において、mubar が動作を正しく認識し演奏を可能にするかを検証し、さらに被験者のインタビューによる評価を行った。その結果、肢体不自由者の演奏において、十分な演奏の可能性を見いだせ、mubar の演奏に対する興味の持続も確認できた。</p>						
論文審査員	主査	小林昌廣	副査	赤松正行	副査	山田晃嗣

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	13113	Name	Kazumasa Hiei
Title	Evaluation of electronic musical instrument "mubar" designed for disabled person			
<p>This paper describes the development of the electronic musical instrument named " mubar " an instrument that uses pattern recognition and evaluates its use for people with disabled bodies. When people whose bodies are disabled play music, the degree of the freedom of sound that they can produce is limited by their physical ability, for example they cannot play some tones as perfectly as they want. In order to solve this, some electronic musical instruments have special interfaces developed for welfare. But these are not yet enough personalized. Therefore, I developed the electronic musical instrument " mubar " using pattern recognition and enable people to personalize easily and precisely. This system is consists of 2 parts , a grip type controller and a smart phone connected by Bluetooth. The mubar scans a gesture using an accelerometer in the grip and saves this motion as a template. Then plays the sounds using the template. In other words, mubar can use the motion of the player as a technic for playing music. This makes it easy to personalize to peoples physical capabilities. I researched whether or not mubar could be used to correctly recognize players' motions when used by people with disabilities, and whether or not these people were able to play music. To evaluate mubar, I conducted interviews with those who used it. As a result, I found that it had sufficient potential for helping people with disabilities make music.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Msahiro Kobayashi			
Co - Examiner	Masayuki Akamatsu			
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研究科メディア表現専攻						
修士論文提出者	学籍番号	15106	名前	後藤 良太		
修士論文題名	中山間地域における耕作放棄地の共有利用による可能性の考察					
<p>日本の耕作放棄地は1980年を境に年々増加し、今後もその傾向が続くと予想されている。特に中山間地域では、高齢化や担い手不足に加え、傾斜地など自然的条件が悪く、耕作放棄地の発生率が高い。耕作放棄地は、鳥害獣の被害や景観の悪化等、周辺農地での畑作に悪影響を及ぼし、新たな耕作放棄地を生み出す要因にもなる。</p> <p>一方、近年農業・農村の多面的機能（農村における農業生産活動により生じる作物の生産以外の多面にわたる機能）が注目されている。農林水産省によれば、多面的機能は「人の心を和ませる働き」や「農業上の技術伝承」、「生きがいのある暮らしの場」などの利点をもたらすとされる。私は、耕作放棄地において、これらの利点を活かすことによって新しい課題解決の可能性があると考える。</p> <p>2016年3月から根尾コ・クリエイションではプロジェクトの一環として、旧根尾村の中山間地域の耕作放棄地を借りて畑作を始めた。この畑の最大傾斜は10度であり、畑の周囲には3つの農家が畑作を行なっている。筆者は数ヶ月間の耕作作業での参与観察から周囲の農家の人たちの「話す場」の重要性に気づいた。周囲の農家同士が交流する機会（場）が実は少ないこと、さらに、異なる集落の人たちによって使用されている耕作放棄地や農地が増え、知らない人たちが周りに増えている状況から、農村や農業がもつ多面的機能を活かし、点在する耕作放棄地を周囲の農家に関き「話す場」として共有利用することで、従来の農地とは異なる価値を持つことができると考えた。</p> <p>仮説の実践のために、2016年5月から根尾地域に点在する畑の小屋をモチーフとした「話す場」づくりとその周辺環境の整備を実施し、さらに周囲農家へ共有利用を促す活動を行なった。畑の特性を生かし、周囲に見える形で作業を行い、見にこれる雰囲気を作ることや、周囲の人にも役割を持たせ活動に参加してもらうことなどを行う中で、周辺農家との関係が深まり、筆者と周辺農家の間に当初存在した、物理的な境界や心理的な境界の壁が低くなった。</p> <p>それにより、トンガリハウス周辺での活動や畑作に対し、畑での経験や知識から生まれるアイデアを共有したり、作物の調理法の教え合ったりするなど一緒に共有空間をつくる畑コミュニティが生まれた。</p> <p>本研究では、中山間地域の耕作放棄地を使った「話す場」の制作および周囲の農家との共有利用の活動から、中山間地域における耕作放棄地の新しい活用の可能性として、一緒に共有空間を作ってゆく、畑コミュニティの形成という可能性が見出された。</p>						
論文審査員	主査	金山 智子	副査	小林 孝浩	副査	鈴木 宣也

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	15106	Name	Ryota Goto
Title	The possibility of shared use of abandoned farmland			
<p>Japanese abandoned farmland has increased since 1980. Especially in the countryside near the mountain, addition to aging and lack of personnel, natural conditions are bad of abandoned cultivated land is high.</p> <p>In recent years, functions other than crop production resulting from agricultural production activities in rural agriculture. As part of the NeocoProject from March 2016, we borrowed cultivation abandoned land in the countryside near the mountain of former Neno village and began uploading crops.</p> <p>The author noticed the importance of the "talking place" of the surrounding farmers from observation of participation in cultivation work.</p> <p>We carried out activities to create "a place to talk" with motifs of field huts in the Neo area. I improved the environment of the field like a garden. Then, it urged the shared use to the surrounding farmers.</p> <p>Acting using the characteristics of small fields, "seeing from the surroundings" and "participating with roles". Then, the physical boundary and psychological boundary wall with the surrounding farmers became low.</p> <p>And a field community was born to share the idea created from experience and knowledge in the field, to teach cooking methods of crops together, and create a shared space.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Prof. Tomoko Kanayama			
Co – Examiner	Prof. Kobayashi Takahiro			
Co – Examiner	Prof. Nobuya Suzuki			

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	15111	名前	杉山雄哉		
修士論文題名	メタドキュメンタリー作品「再録/再鑑 #2016」 Instagram に投稿される写真群と鑑賞者のライフログの考察					
<p>今日では、あらゆる情報が時々刻々と入ってくるようになった。テレビはもちろん、SNS にあふれる毎日のニュース、それらに基づく個人の考え、利用者からのリアクションを伴う画像や映像。2ちゃんねるなどの掲示板とは違った、即時性の強い Twitter、Facebook などでのゆるやかなコミュニケーションは生活から切り離しにくいものになった。その背景には、スマートフォンの普及が挙げられる。印刷された写真やブラウザに表示された写真を見るより、加工、共有など、画面が閲覧しやすく、手のひらにおさまるカメラ機能をもったスマートフォンの普及は、セルフイーを含めた日常的なスナップ写真を投稿する Instagram の利用者増加を促進した。</p> <p>私にとってポジティブなものから、ネガティブなものまで、心情をテキストで語りすぎない写真のみの投稿、映画や漫画の転載、スマートフォンのスクリーンショット、広告の参入など、あらゆる情報が日常に接近し、現在の Instagram は以前より退屈なものになったと感じるが、Instagram への投稿が止む気配は今のところ見られない。人々が常に Instagram を含む SNS で投稿を行い続けることは、日常を脚色するためであり、脚色することの日常化が、現代を生きる人々の営みである。これを体現する現代人の一人である私が、この営みを記録し、作品化することは、日常の退屈から SNS 時代の価値を見出すことである。私自身の未完結な記録が、いつか未来人にとって、2016 年の文化的ふるまいとして発見されることを想定し、作品化した。</p> <p>本研究の目的は、上記のように、現代の代表的な SNS のひとつである Instagram をめぐる文化的ふるまいを、イメージの蓄積を通して、作品化する方法についての考察である。本研究では、飯沢耕太郎『デジグラフィ デジタルは写真を殺すのか?』（中央公論新社、2004 年）を参照し、デジタル写真の定義「デジグラフィ」を参考に、Instagram という現象を「ポストデジグラフィ」と名付けた。</p>						
論文審査員	主査	前田真二郎 教授	副査	松井茂 准教授	副査	伊村靖子 講師

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	15111	Name	Yuya SUGIYAMA
Title	Meta Documentary Project "Re:take / Re:view #2016" Research on the Photo Groups Uploaded on Instagram and viewer's life log			
<p>Today, we receive all kinds of information every moment. Some of this information is from television, of course, but there is also daily news filled with material from social media, personal thoughts based on these things, and film and video together with the users' reactions. Unlike online message boards such as 2chan, easy and immediate communication on sites like Twitter and Facebook has become difficult to separate from our daily lives. One reason behind this is the spread of smart phones. This spread of these phones -which deliver camera functionality in the palm of our hands and allows for easier image viewing, processing and sharing than do printed photographs or computer browsers - has promoted an increase in the number of Instagram users who upload snapshots of daily life including selfies.</p> <p>From things I consider positive to things that I consider negative (i.e., pictures with text that does not say too much about emotion, reproductions of movies and comics, smartphone screenshots, and the introduction of advertisements) I feel that Instagram, which connects all kinds of information to our daily lives, has become more boring than before. However, there is no sign that people will stop posting to Instagram at the moment. People continue to post to social media including Instagram in order to dramatize their daily lives. The quotidianization of this dramatization is the activity of people living in contemporary times. By recording and making this activity into an artwork, I - embodying a contemporary person - seek value in social media from the boring everyday. I have created this piece under the assumption that my incomplete record will be discovered by people in the future as an example of 2016 cultural behavior.</p> <p>The object of this research is to investigate a method of accumulating images to creating a work out of cultural behavior involving Instagram, a representative example of contemporary social media. In this research, I refer to Kōtarō Iizawa's Digigraphy: Will Digital Kill Photography? (Chūōkōronsha, 2004). I have labeled the Instagram phenomenon "Post-digigraphy" after Iizawa's definition of digital photography as "digigraphy."</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Shinjiro MAEDA			
Co - Examiner	Shigeru MATSUI			
Co - Examiner	Yasuko Imura			

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	15113	名前	高見 安紗美		
修士論文題名	観客の挙動によって変化する場の生成					
<p>私は大学院在学中の2年間、主に形態の異なる二つのタイプの作品の制作を中心に活動してきた。一つは、作品「トランス・フロア」におけるプログラム制作であり、もう一つは修士作品として作り上げた「帯鋼の森」という作品である。</p> <p>二つの作品は、形態やシステム、またそれを展示した場所や対象とする観客などは異なるが、観客が作品空間に入ることによって画像や物体の動きが変化するインタラクティブを持つという共通点に加え、①一つの構造体に複数のプログラムを実装することが可能な面、また②単純なインタラクティブを持つ作品要素が複数集まることによって、作品全体として複雑な動きを持つ場を形作り、作品への観客の多様な関わりを生み出すものである。</p> <p>この論文では、このような共通した二つの特徴を持つ二つの作品について、それぞれの作品構造やシステム、使用プログラムなどを概略した上で、作品への観客の様々な関わりを振り返る。</p> <p>第一章では、作品「トランス・フロア」の作品概要とシステムを述べた後、実際に実装したコンテンツを整理し、それぞれのプログラムに対する観客の動き（インタラクティブ）を分析し、トランス・フロアによって作られた場について考える。</p> <p>第二章では、一章の論文構成と同様に、修士作品「帯鋼の森」の作品概要とシステムを記述した後、作品「トランス・フロア」とは異なる観客のインタラクティブについて述べる。最後に、第三章で、この二作品の形態やシステムの違いや共通点、また展示場所や対象とする観客の違いから、「観客の様々な挙動を引き出す場」を生み出す作品のありかたについて考察する。</p>						
論文審査員	主査	安藤泰彦教授	副査	前林明次教授	副査	小林孝浩教授

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	15113	Name	Takami Asami
Title	Generating space that is transformed by the behavior the viewer.			
<p>I have mainly worked on the creation of two different types of works during my two years in graduate school. One work is "TransFloor", for which I did the programming, and the other is a work called "strip steel forest," my master's project. The place where the works were exhibited and their target audiences differ, but they share common points in their form and system. The two works have an interaction in which the movement of the image and the object changes as the audience enters the exhibition space; in both works it is (1) possible to implement multiple programs on one structure, and (2) multiple pieces simple interactions are accumulated, thereby forming the whole work as a space with complex movements, creating various relationships.</p> <p>In this thesis, I outline the structure of each work and describe their systems, programs and so on. Next, I write about the works' common features and look back on how various spectators interacted with the work. In the first chapter, after outlining the work "Trans Floor" and its system, I describe the contents actually implemented, analyze the audience movement (interaction) for each program, think about the space created by "Trans Floor". In chapter 2, I outline my master's project "strip steel forest" and its system, as well as its composition, as I did for "Trans Floor" in chapter 1. Then, I describe the audience interaction and how it is different from the work "Trans Floor". Finally, in chapter 3, I will consider how these works create "places to bring out various behaviors of the audience" from their differences and common points.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Ando Yasuhiko			
Co - Examiner	Maebayashi Akistugu			
Co - Examiner	Kobayashi Takahiro			

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	15117	名前	原田和馬		
修士論文題名	<p>“Solidifying” —時間軸を持った写真表現の研究—</p>					
<p>筆者は複数枚の写真を重ね合わせ、合成するという一つの「系=システム」と、それに関わる行為そのものを作品と捉え、その系を通して生み出される写真作品や映像作品を制作・発表している。</p> <p>本研究では修士作品「Solidifying」が標榜する「時間軸を持った写真表現」という作品形態を確立し、その表現が持ちうる可能性を考察することが目的である。この表現の根幹には複数枚の写真合成する一つの系とそれに関わる行為とが密接に関わっている。この作品の視覚的な表象が、デジタルにおける写真同士の重ね合わせによるものであり、それは重なる側(上位レイヤー)と重ねられる側(下位レイヤー)それぞれのピクセル値同士を演算し、一つのピクセル値へと導いた結果である。そのことから、演算処理の順序と結果を左右するレイヤー構造に対して時間軸を与えることで、本来時間の概念とは無縁であった静止画像に対して時間軸を与えることとなる。本研究ではその作品構造が持つ編集可能性に関して考察を行いながら、筆者がこのような系=システムを用いた作品制作の手法を確立していく道筋を過去作品の検証とともに追う。その上で、「時間軸を持った写真表現」が成立するに至った経緯と表現がもつ可能性について考察する。</p> <p>第一章では現代のメディア環境における映像体験として、高解像度ディスプレイの登場とそれを備えたスマートフォンがもたらした映像体験、あるいはユーザー自身による画像の改変について考察を行う。インターネットにおける映像体験を Tumblr における GIF アニメーションの広がりから考察し、作品としての GIF アニメーションについていくつかの例を参照する。また、現代の美術・写真領域におけるディスプレイの扱われ方についても考察を行う。</p> <p>第二章では筆者の作品制作のプロセスと作品構造について記述をする。また、筆者がこれまで制作・発表してきた作品を、「写真を重ねること」、「レイヤー構造に対する操作によって生まれ動き」、といった修士作品「Solidifying」に繋がる部分を中心に考察を行う。</p> <p>第三章では「時間軸を持った写真表現」をコンセプトにした修士作品の制作と展示について記述し、考察を行う。</p> <p>第四章では以上、論じられてきたことをまとめあげ、「時間軸を持った写真表現」の持つ可能性について考察を行い、結論付ける。</p>						
論文審査員	主査	前田真二郎	副査	松井茂	副査	伊村靖子

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	15117	Name	Kazuma Harada
Title	<p style="text-align: center;">“Solidifying” —Study of Photographic Expression with Time Axes—</p>			
<p>In this paper, the author considers the system of superimposing and combining multiple photographs, as well as other activity surrounding this system as an artwork. He uses this system to produce photography and other image-based works of art.</p> <p>The objective of this research is to establish a form of artwork called "Photographic Expression with Time Axes" - a form championed by the author's graduate project, <i>Solidifying</i> - and to consider its potential for use in other creative expressions. The basis of this method of expression is closely related to the system of superimposing multiple photographs and the actions involved with it. The visual representation of this artwork is due to the digital superimposition of photographs. It is the result of the calculation of the different pixel values of the overlapping picture (the upper layer) and the overlapped picture (the lower layer) and the derivation of a single new pixel value. By providing a time axis to the structure of the layers that influence the of the processing and its result, it endows still photography - originally disconnected from the concept of time - with a time axis. In this study, the author follows the path to the establishment of a method of art production using such a system along with an examination of past work, all while conducting an investigation into the potential editability of <i>Solidifying's</i> structure.</p> <p>In chapter 1, the author considers the viewing experiences brought on by the appearance of high resolution displays, the viewing experience brought by a smartphone equipped with such display, and an image by the user as an image experience in a contemporary media environment. Consider the viewing experience on the Internet from the spread of GIF animation in Tumblr and refer to some examples of GIF animation as artwork. In addition, we will consider how display is handled in the domain of contemporary art / photography.</p> <p>In chapter 2, the author describes the process and structure of his work. Also, He examines the works that he has produced / presented so far, focusing on the parts that led to his work "<i>Solidifying</i>"; such as processes the superimposition of pictures and the animation produced by manipulation of layer structure..</p> <p>In chapter 3, the author describes his works and his exhibition based on the concept of "Photographic Expression with Time Axes" and discuss them.</p> <p>In chapter 4, the author summarizes what has been discussed above, we will consider the possibility of "Photographic Expression with Time Axes" and concludes.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Shinjiro Maeda		
Co – Examiner		Shigeru Matsui		
Co – Examiner		Yasuko Imura		

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	15118	名前	松野 峻也		
修士論文題名	複数人の映像鑑賞時における生体情報に基づく観察の可能性					
<p>市場が成熟し多くの国民が必要なモノを所有するようになった日本社会では、モノを所有、消費する欲求から、経験や体験など形のない価値であるコトに対する欲求が高まっている。社会がモノの消費からコトを体験する流れになり、生活のニーズとして豊かな経験や体験を積み重ねて日々の暮らしを充実させたいという欲求が存在する。従来のモノ消費の場合は対象のモノの希少さや見た目の良さなどモノ自体の魅力が価値になっていたが、コトの体験が進む事で、これまで以上に経験や体験といった一連のプロセス全体が価値になり重要になる。今後そういったコトをより豊かにする手法が求められる。</p> <p>従来のモノ消費の時代にはアンケートやインタビュー、あるいはマーケティングなどでユーザの声を聞きモノをよりよいものにしてきた。しかし、コトのプロセス全てユーザの言語的なフィードバックで得られるのは難しい。多くの場合、アンケートやインタビューは体験後に行われるため、体験中の細かい心の動きや経験の仮定で得た知識を拾い出すのは難しいからである。体験や経験が重視される社会としてはむしろ言語的に表出しない経験や体験のプロセスが重要になる。</p> <p>生体情報は人の行動だけではなく、心理や感情など表面的に現れていないことも含め、内包されている。例えば、私たちは緊張している時に心臓の鼓動の高まりを感じ、恥ずかしいことがあると体が熱くなるときがある。また学術的に見ても、生体情報は心理学の領域で効果測定に用いられることも多い。また感情を扱うだけではなく、集中力や気分など行動分析やパーソナリティをはかるような研究もある。このような特徴から言語的に表出しない経験値や体験に繋がる価値などの内包されている情報を見いだせるのではないかと考えた。経験値や考え方の抽出ができると、自分自身でわかっていない経験値の把握など、表出しにくい事柄を知るきっかけとなり得るかもしれない。ウェアラブルデバイスで可視化、分析が可能な健康の管理や運動能力の向上用途だけではなく、特定の集団の生体情報から人が持つ過去の経験や感じ方を抽出できれば、これまでは判断できなかった経験や考え方を物事の評価の付加価値として定義できるのではないかと考えている。例えば Youtube などの動画を評価するただの段階分けされたレビューに生体情報に基づく評価を重み付けすることが可能になるかもしれない。</p> <p>本研究ではこうした生体情報に基づき、経験や考え方などの内包されている事柄を抽出することを試みることであり、そこからエクストリームユーザやプロフェッショナルなどの特徴的な人を抽出することで、常套手段から抜け出すためのアイデアを得る、あるいは、文字情報だけではなく身体性を伴う新たな評価軸を作ることができるのではないかと考えた。</p> <p>そこで、映像と複数人の鑑賞者に焦点を当て、生体情報から抽出できる情報から新たな評価指標を探る目的で、複数人の生体情報の変化量を算出し可視化するソフトウェア「からだ・じょうほう・どうが」を作成した。本ソフトウェアとインタビューやアンケートまた、統計手法などのあらゆる角度を組み合わせながら、複数人の生体情報が共通で変化した映像を抽出しそこから新しい洞察が得られるか、鑑賞者の中で映像に対して特徴的な考え方や感じ方を持つ人を見つけることができるか、さらに分析方法を再考しながら豊富な視聴体験を持つ鑑賞者の傾向を表出する生体の動きの評価指標を検討した。</p>						
論文審査員	主査	鈴木宣也教授	副査	赤松正行教授	副査	赤羽亨准教授

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	15118	Name	Shunya Matsuno
Title	The Possibility of Observing the Physiological Information of Multiple People Watching Video			
<p>In Japanese society where the market is mature and many citizens possess necessities, the desire for “Koto”, a formless value such as experience, is rising above the desire to own and consume objects. There is a desire to make daily life more fulfilling by accumulating rich experiences, as the flow of society has gone from the want to consume goods to the want to experience "Koto". In the case of traditional item consumption, people valued, the attractiveness of the product itself, such as the its scarcity and the quality of its appearance, but as the experience of “Koto” progressed, the whole series of experiences became valuable and important. There is a need for a way to enrich these experiences in the future.</p> <p>In the era of traditional item consumption, we listened to the user's voice through questionnaires, interviews, marketing etc. and made things better. However, it is difficult for all of the processes of “Koto” to be obtained by the user's linguistic feedback (questionnaires or interviews). In many cases, questionnaires and interviews are conducted after the experience, so it is difficult to sort out the fine mental movement actually experienced from the users' assumptions or misunderstandings about their experiences. In a society where emphasis is placed on experiences, it is an important task to discover tacit knowledge which is not a linguistically expressed experience or experience process.</p> <p>Biometric information includes not only human behavior but also includes information that does not appear on the surface such as psychology and emotion. For example, when we are nervous, we feel our heart rate increase, and sometimes our body gets hot when there is something embarrassing. Also, from an academic point of view, biometric information is often used to measure the effects of stimuli in the field of psychology. In addition to dealing with emotions, there are also studies that focus on behavior analysis and personality such as concentration and mood. I thought that I could find information contained in experiences that are not expressed linguistically. If we can extract experiential values and ways of thinking, it may be an opportunity to know things difficult to express. If we can extract people's experiences and feelings from biometric information that can be visualized and analyzed with wearable devices, then thinking can be seen as adding value to evaluations of things. For example, it might be possible to use this biometric information to add weight to user evaluation of movies such as reviews of Youtube videos.</p> <p>In this research, I attempted to extract things contained in experiences, thoughts, etc. using biometric information and identify distinctive people such as extreme users and professionals.</p> <p>Therefore, focusing on movies and multiple viewers, I created the software "Body, Information, Movie" to calculate and visualize the biometric changes of multiple people with the purpose of searching for a new method of evaluation. I combined this software with interviews, questionnaires and statistical methods, and searched for images that triggered a common biometric change in multiple users. Using this method, it is possible to identify viewers with a distinctive way of thinking and feeling with respect to the images. As I reconsider the method itself, I will examine how it is possible to identify users with abundant viewing experience and professional knowledge using this evaluation.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Nobuya Suzuki			
Co – 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						
修士論文提出者	学籍番号	16104	名前	加藤 明洋		
修士論文題名	TRUSTLESS LIFE: ブロックチェーン技術が適用された社会の可能性と課題を想像可能にするメディアとしてのボードゲーム					
<p>Satoshi Nakamoto を名乗る人物が 2008 年 10 月に「Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System」という論文において提唱した仮想通貨「Bitcoin」は、その登場からおよそ 9 年が経ち、世界に大きな影響を与えている。Bitcoin は、「ブロックチェーン」と呼ばれる仕組みの上で実現されている。この技術によって、インターネット上でいつでもどこでも誰でもアクセスでき、改ざんやデータの消失がないサービスの実現が可能になった。</p> <p>仮想通貨のプレーヤーは Bitcoin だけではなく、さらに仮想通貨以外にも拡張しようという動きがある。2014 年 1 月、当時大学生だったロシア出身のヴィタリック・ブテリンは、論文「Ethereum: A Next-Generation Cryptocurrency and Decentralized Application Platform」の中で Ethereum を発表した。Ethereum は、通貨の機能しか持たない Bitcoin の考え方を拡張し、取引の中にプログラムを保存したり、決まった条件などで自動的に実行できる機能「スマートコントラクト」を付与した新たな仮想通貨である。</p> <p>Ethereum ブロックチェーンが実現しているスマートコントラクトの特徴は、ブロックチェーン上でコントラクト(契約)が保存されるため、契約の唯一性、正当性、存在の証明がなされることにある。また、契約を管理主体なしに実行するため、誰もこのプログラムの実行を止めることができず、実行結果の唯一性や正当性はブロックチェーンにより証明されることになる。さらに、特定の主体に依存せず契約を実行することができる。</p> <p>スマートコントラクトが実装されれば、「信用社会」が実現する可能性がある。信用社会では、人々が互いに互いを評価することでブロックチェーン上に信用度が履歴化されることにより、個人の信用度が証明できる。そのため、初対面の人と商取引をする場合でも、その人が間違いなく取引を行ってくれるのかなど、具体的な判断基準を持つことができ、取引の安全性などを保証する第三者機関に頼る必要がなくなる。しかしながら、こういったこれまでに体験したことのない世界を想像することは難しい。そのため、この想像が難しい世界観を体験するボードゲーム「TRUSTLESS LIFE」を制作した。ボードゲームには、ストーリーやテーマ、世界観などの設定が作りこまれており、比較的簡単なルールを通じて、子供から大人までがその世界観を体験できるという特長がある。修士作品「TRUSTLESS LIFE」は、スマートコントラクトによって実現する可能性のある、ブロックチェーンによって「信用」が管理される社会を体験できるボードゲームである。</p> <p>TRUSTLESS LIFE は 2017 年 12 月に計 7 回、13 セッションのテストプレイを行ない、フォーカス・グループ・ディスカッションによる調査と分析を行った。その結果より、TRUSTLESS LIFE がボードゲームとして成立しており、プレイヤーが現実感を持ってブロックチェーン技術が適用された社会を疑似的に体験し、可能性と課題を想像できたことがわかった。</p>						
論文審査員	主査	小林茂	副査	赤松正行	副査	平林真実

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	16104	Name	KATO Akihiro
Title	TRUSTLESS LIFE: A Board game as Media that Allows Players to Imagine the Possibilities and Challenges of a Society in which Blockchain has been Implemented			
<p>The Cryptocurrency "Bitcoin" was proposed by Satoshi Nakamoto in his October 2008 paper <i>Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System</i>. Bitcoin is realized through a mechanism called "Blockchain". This technology allows anyone to access bitcoin anywhere and anytime on the Internet and prevents tampering or loss of data.</p> <p>There are other players in the Cryptocurrency world a besides Bitcoin. Vitalik Buterin, a Russian college student, announced the Cryptocurrency Ethereum in <i>Ethereum: A Next-Generation Cryptocurrency and Decentralized Application Platform</i> in 2014. Ethereum is a new Cryptocurrency that extends Bitcoin's idea. While bitcoin only has the function of currency, Ethereum adds the function "Smart Contract" that can store programs in transactions and can automatically execute under certain conditions.</p> <p>The characteristic of Ethereum's Smart Contract enabled by the Ethereum Blockchain is that contracts are stored on the block chain; this proves the uniqueness, validity and existence of the contract. Since contracts are executed without a manager, no one can stop executing this program, and the uniqueness and validity of the results of the execution are verified by the Blockchain. In this way, we can eliminate the need for trust, which has until now always been necessary when entering some type of contract.</p> <p>If Smart Contracts are implemented, there is a possibility that a society can be realized in which a person's credibility is proven by mutual evaluation. In this "credit society," even when conducting business transactions with someone we have just met, it is possible to judge their credibility through criteria such as whether the person always honors their agreements, without any need to rely on a third party institution. However, it is difficult to imagine such a world that has never been experienced before. For that reason, I produced a board game <i>TRUSTLESS LIFE</i> that provides an experience of this hard to imagine worldview. In the board game, settings such the story, themes, worldview, etc. are elaborated. One merit of this work is that through the relatively simple rules, both children and adults alike can experience this world view. The master's project <i>TRUSTLESS LIFE</i> is a board game where you can experience a society in which "credit" is managed by the Blockchains that Smart Contract makes possible.</p> <p>I conducted 13 test play sessions for <i>TRUSTLESS LIFE</i> in December 2017 followed by investigation and analysis through focus group discussions. As a result, <i>TRUSTLESS LIFE</i> was established as a board game, and the player was able to have a realistic pseudo-experience of a society in which Blockchain technology was implemented and to imagine its possibilities and challenges.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Shigeru Kobayashi			
Co – Examiner	Masayuki Akamatsu			
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	16108	名前	高坂 聖太郎		
修士論文題名	私的映画の現在 物語を撮る／観ること					
<p>作家自身やその周辺に焦点を当てて制作する映像作家は、鈴木志郎康、原一男などを筆頭に 1970 年代頃から徐々に登場するようになり、小型カメラやノンリニア編集機材などが登場した 1990 年代、2000 年代前半は、河瀬直美の「につつまれて」や松江哲明の「あんにょんキムチ」などを筆頭に、多くの作家によって、いわゆる「セルフドキュメンタリー」と呼ばれる作品が制作されるようになった。特に 2005 年は、山形国際ドキュメンタリー映画祭で「私映画から見えるもの」という企画が組まれるほどで、アジアの作品を対象にした一般公募部門であるアジア千波万波部門でも、加藤治代の「チーズとうじ虫」やヤン・ヨンヒの「ディア・ピョンヤン」など、自身の家族に密着して撮影された作品が選ばれていた。そのようなムーブメントが起こった当時はそれらの作品について考察する文献が散見された。</p> <p>近年も、自身やその周辺を赤裸々に映し出す作品が国内外で登場しており、今までの私的なドキュメンタリーではあまり見受けられなかった多様な表現や、傾向が見受けられる。「個」の世界によって構築された映像作品に面白さを見出し、修士作品として「私的映画」を制作し、それらの作品についての研究を行うことにした。</p> <p>インスタグラムなどの SNS などを通じて個人が自身や身辺について日常的に発信する現代において、私的映画についての研究を行うことは意義のあるものだと考えている。本研究は、それらの作品について鑑賞しながら、年代ごとにそれぞれの時代背景と共に考察・分析を行うこと、そしてそれらを元に、修士作品として制作した”me, myself & us”などの自作品の考察を行うことが本論文の目的である。</p>						
論文審査員	主査	前田真二郎教授	副査	松井茂准教授	副査	伊村靖子講師

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation

Submitter	Student ID	16108	Name	Shotaro Kosaka
-----------	------------	-------	------	----------------

Title	Personal Film in the Present Day: Filming and Watching Stories
-------	--

In the 1970s, Filmmakers began creating documentary films focused on themselves. Two of the most well-known are Shiroyasu Suzuki and Kazuo Hara.

In the 1990s through the early 2000s, when small cameras and nonlinear editing equipment appeared, many filmmakers made "Personal Documentaries." Some examples include Naomi Kawase's " Embracing" and Tetsuaki Matsue's " Annyong-Kimchi."

In 2005, these films were especially numerous at the Yamagata International Documentary Film Festival. There, a collaborative project called "all about me? Japanese and Swiss Personal Documentaries" was organized.

Even in the New Asian Currents, which is the festival's open competition for Asian works, two personal documentaries won prizes. These were Haruyo Kato's "The Cheese & The Worms," and Yang Young-hee's "Dear. Pyongyang," films about the filmmakers' families.

At the time when this movement was taking place, there were many writings which considered these works.

Recent years, documentary films that reflect the naked truth about the filmmakers themselves and the people close to them are still being made.

Recently however, one can observe diverse expressive techniques and tendencies that were not before present in such films.

I became interested in these films composed of the world of the self. So, I made a personal film and researched these films.

I think that it is meaningful to research personal films in the present times in which people can share about themselves and people close to them on a daily basis through Instagram and social media.

The purpose of this research is to watch these films while considering and analyzing their historical context; and, based on this, analyze my own master's work "me, myself & us."

Examination Committee	
Chief Examiner	Shinjiro Maeda
Co – Examiner	Shigeru Matsui
Co – Examiner	Yasuko Imura

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	16113	名前	富田弓絵		
修士論文題名	日本人の栄養摂取と健康志向-戦後日本家庭の食生活の考察と主婦の役割-					
<p>平成 17 年、食育基本法が施行され、豊かな食生活を営むために自ら食のあり方を学ぶことが政策によって定められた。しかし、現状として、単身世帯や共働き世帯が増加しており、日本人は健康に対する理想と現実の間で板挟みにされ始めている。その結果、手軽に栄養摂取量をコントロールすることに関心の矛先が向き、様々な商品が開発された。</p> <p>日本では、大正時代の新中間層の家庭において「主婦」が誕生した。戦後、高度経済成長期には主婦は大衆化し、好景気による食生活の変化と共に主婦が献立を考える習慣が定着した。彼女たちは家事のみを行う「家政婦」としてではなく、「主婦」として家事を行っていた。それはすなわち、「主婦」としての責任感や家族に対する思いやりが彼女たちの中に無意識的に存在していたということである。家族の健康を、生活を整えるという家事労働で守ることが主婦の使命ともなっていた。その手段としてとりわけ重要視されたのが食事であった。いわゆる“栄養バランスの良い”食生活のため、主婦は工夫を凝らして食事を作った。その際に重要な情報源となったとされているのは「料理メディア」である。いつしか加工食品が広く流通すると、栄養価の表記されている商品が情報源の一つに加わった。これは、食材を選んで調理するという食形態から、栄養価を考慮して食品を選ぶという食形態へ、専業主婦世帯から単身世帯へと二重の構造変化を意味している。</p> <p>そもそも、家庭の食が「栄養」という指標で測られ始めたのは大正時代であった。白米中心の食生活には脚気という重大な疾病が常に付きまとうため、日本人の食生活は改善される必要があった。女学校では家事という教科において、科学的な栄養学の内容を含む良妻賢母教育が行われた。主婦に対する栄養指導も積極的に行われ、女性たちが「主婦」ではなかった農村部においても栄養改善運動が起こり始めるという結果となった。</p> <p>現在は、女性が「主婦」として家族のことを四六時中考え、一日かけて家事を行うことは当然ではなくなった。自ら健康管理を出来るようにするためには、性別や年齢に依らない食教育が必要であることは自明である。しかし、栄養に関する知識を身に付けるだけでは、健康的な食生活を送るのが困難であることは現状が示している。手軽な栄養摂取が食事の主目的になろうとも、一方で従来の家庭の食は求められ続け、なくなならないだろう。単身世帯は増加しても時には食生活を“頼ることができる”存在は誰しも必要である。主婦の役割は形を変え、家族ではない新たなコミュニティの中で傳承されていくのである。</p>						
論文審査員	主査	小林昌廣教授	副査	安藤泰彦教授	副査	前林明次教授

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	16113	Name	Yumie Tomita
Title	Japanese Nutrition Intake and Health Consciousness : Eating Habits in the Postwar Japanese Household and Role of Housewives			
<p>In 2005, the Basic Act on Food Education was implemented. Through this, the government hopes to encourage nutritious dietary habits by promoting individuals to learn about food. However, with the number of single-person households and households in which both spouses work increasing, today's Japanese are beginning to find themselves caught between ideal dietary habits and the limitations of reality. As a result, various products have been developed geared towards people's desire to easily and simply control their nutrition intake. In Japan, the "housewife" was born in the new middle class households of the Taisho era. After World War II, the housewife spread during the period of high economic growth. As dietary habits diversified due to economic prosperity, it became the practice of the housewife to determine what the family would eat. These women did not simply perform household chores as "housekeepers," but as "housewives." That is to say, they carried an unconscious sense of responsibility and a consideration for their families. It became the mission of the housewife to protect the health of their family by managing everyone's lifestyle habits. Dietary habits were considered the most important aspect of this. Housewives exercised their ingenuity to prepare food that had "good nutritional balance." An important source of information for this purpose was "cooking media." Somewhere along the line, processed foods came into wide distribution, and nutrition facts were displayed on these products, becoming another source of information. The shape of food cooking changed from the selection and preparation of whole ingredients to the consideration and selection of food products based on their nutrition facts. This structural change overlapped with another: the shift of households with a full-time housewife to single-person households. Originally, a household's diet first began to be measured in terms of "nutrition" during the Taisho era. The serious illness of thiamine deficiency continually shadows white-rice-centered diets, so it was necessary to improve Japanese dietary habits. Housework became a subject taught in girl's schools. This education was intended to turn girls into "dutiful wives and devoted mothers" and included scientific study of nutrition. This resulted in proactive nutritional guidance for housewives, and a movement began even among women in farming villages who were not "housewives" to improve their families' nutritional intake. Now, it is no longer a matter of course that women will be housewives who think about their families 24 hours a day and who spend all day on household chores. It is clear that we need dietary education for everyone regardless of gender or age so that they can manage their health for themselves. However, our current situation shows that it is difficult for people to develop healthy dietary habits by merely gaining knowledge about nutrition. Even if fast and easy nutritional intake becomes people's main concern, they will still desire homemade food. Despite the increasing number of single-person households, everyone needs "someone they can depend on" from time to time when it comes to their dietary habits. The role of the housewife will change, and it will be designated to new communities outside of the family.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Masahiro Kobayashi			
Co – Examiner	Yasuhiko Ando			
Co – Examiner	Akitsugu Maebayashi			

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	16114	名前	永松 歩		
修士論文題名	生成的図像における主題性、批評性					
<p>本論文は、Generative Art の歴史と批評的考察をまとめた上で、筆者によるインスタレーション作品「Leaves」について、所与のシステムの中における歴史的継承と発展性を明らかにすることが目的となる。自身の作品制作の上でどのような歴史影響があり、明示的なりファレンスを行ったかを明らかにすることが目的であるが、それに前だって、美術史研究における Generative Art の理論において微力ながら貢献を試みた。</p> <p>第一章では、Generative Art が何を指すかの定義の問題を脇に置き、歴史の中で観測される計算やルールによる芸術実践を俯瞰的に見ていく。数値計算と芸術は長い間、美術史の本流に置かれず対立するものとさえ捉えられていた。しかし、この章では数値計算による科学研究によって得られた芸術的成果に焦点をあてる。そのために、数的表象がたちあられた時代から遡った。その歴史の全てを網羅的に扱うことは叶わず不完全な記述になっているが、Generative Art の作品制作にあたって、考察と分析が避けては通れない過去の芸術実践はなるべく記述するよう心がけた。</p> <p>第二章では、Generative Art について、いくつかの先行する理論を紹介しながら、本稿の目的と照らし合わせて定義していく。同時に、批評的文脈における課題の整理を試みる。その中でも、B. Magrini が説いた政治性の欠如における課題に焦点をあて、逆説的にその可能性を論じる。</p> <p>第三章では、筆者の制作である修士作品について説明を試みる。それは現代に見られる社会的病理という主題を、Generative な表現によって鑑賞者に参与を促すものである。本作は、Generative Art における課題に対して、Data-Dramatization や Data-Journalism といった方法論を通して行われた、一つの実践であることを示す。</p>						
論文審査員	主査	平林 真実	副査	安藤 泰彦	副査	伊村 靖子

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	16114	Name	Ayumu Nagamatsu
Title	The Theme and Critics of Generative Art			
<p>This paper aims to clarify both the novelty and the historical inheritance within a given system about the art practice by my artwork, the installation piece «Leaves». This paper will also provide a summary of the history and the critical reviews of Generative Art. The purpose is to clarify whether I made an explicit reference to previous works in my work creation, but before that, I try to make a humble contribution for the theory of Generative Art in the study of art history.</p> <p>In the first chapter, setting aside the definition of Generative Art is, I will provide a historical overview of the practice of creating art by calculation and systematic rules. Numerical calculation has long been regarded as conflicting with art, and has not been placed in the mainstream of art history. However, I focus on the artistic achievement obtained by scientific research on numerical calculation. For that reason, I go back to the era when numerical representations appeared. Although I do not provide a complete description of this history, I attempt to describe past works as comprehensively as possible. One must inevitably refer to these works to when producing Generative Art.</p> <p>In the second chapter , I will define "Generative Art" in relation to the purpose of this paper, introducing several preceding theories. At the same time, I attempt to arrange the tasks in a critical context. Within this context, I focus on the problem of the lack of politics that B. Magrini argued exists in Generative Art, and discuss its paradoxical possibilities.</p> <p>In the third chapter, I will try to explain the master's work which I am making. It used generative expression to encourage viewers to participate in the subject of the social pathology seen in the present. This work shows one way of responding to criticisms of Generative Art through methods such as Data·Dramatization and Data·Journalism.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Masami Hirabayashi			
Co – Examiner	Yasuhiko Ando			
Co – Examiner	Yasuko Imura			

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	16115	名前	浜田 卓之		
修士論文題名	ラインの概念からみる新たな概念としての建築の構築 スケートボーディングの実践における空間性について					
<p>建築と聞いた時、私たちは何を想像するだろうか。多くの人は、建物や都市計画など、静的に造られた構造物を思い浮かべるだろう。しかし近年、建築学の領域では情報技術の進歩から、建物を建てるためのプロセスの設計など、建物を設計することではない形で、建築学へアプローチする方法論が展開されている。具体的には、建築家 松川昌平の設計プロセス進化論によって設計された「Growing architecture like plants」や、建築家藤村龍至による超線形設計プロセス論などである。よって建築というにも現代では様々な概念の建築が存在することがわかる。建築とは一般的に、建物を建てること、増築すること、改築することとされているが、『スケートボーディング・空間・都市』で建築史家イアン・ボーデンは、社会学者アンリ・ルフェーブによる『空間の生産』より、「建築はそれ自体が空間なのであるのではなく、空間を見るための方法にすぎない」(2006, p. 2)という問いかけを引用している。つまり、建物を建てることとしての建築とは、空間を創る一つの方法であり、「空間の生産」も一つの建築なのである。よって一般的とされている建築の概念に対して、現代における新たな概念としての建築の概念を構築する。</p> <p>そこで本研究では、建築の概念を定住以前の人間の生活まで振り返り、現代に至るまでの建築の概念の移行を考察する。それを踏まえて一連の建築の概念の移行のなかに、建築の概念の構築のモチーフとしているスケートボーディングによる建築の概念をボーデンの論を参考に位置付ける。</p> <p>また、本研究において中核となる「ラインの概念」を用い、各時代の建築の概念とスケートボーディングによる建築の概念の双方に適するラインの概念を接続する。そこでスケートボーディングによる建築の概念に生まれたボーデンの言説との差異を本研究の位置付けとし、新たな概念としての建築を明らかにする。</p> <p>また建築の概念のひとつとしてラインの概念からみるスケートボーディングによる建築を表現したインスタレーション作品「Arche-Tecton」を制作した。この作品は固定化された建築の概念の再構築を目指し、体験者にスケーターとしての新たな人生を提示することを目的とする。</p> <p>またこの作品を含めた本研究で、現代の建築や都市における様々な可能性を示唆することを目指す。</p>						
論文審査員	主査	金山智子	副査	松井茂	副査	前林明次

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	16115	Name	Hamada Takayuki
Title	Creation of architecture as a new concept from the concept of lines. On the spatial nature of skateboarding practice			
<p>When you ask architecture, what do we imagine? Many people will imagine statically built structures such as buildings and cities. In recent years, however, in the field of architecture studies, methodologies for approaching architecture and cities have been developed in such a way as not to design buildings, such as designing processes for building buildings, from advances in information technology. Specifically to present in this research is "Growing architecture like plants" designed by architect Shohei Matsukawa's design process evolution theory. Therefore, it can be understood that there are architectures of various concepts in contemporary in terms of architecture.</p> <p>Architecture is generally said to build, expand and rebuild buildings, but architectural historian Ian Boden in "<i>Skateboarding, Space and City</i>" is Quoting sociologist Henri Lefebvre "Architecture is not itself space but a way to see space "from" <i>Production of Space</i>". In other words, architecture as 'building a building' is one method of creating a space, 'production of space' is also a architecture. Therefore, we will construct the concept of architecture as a new concept in the present age against the concept of architecture which is considered common in modern times.</p> <p>Therefore, in this research, we look back on the concept of architecture to the life of the human before living in the house and consider the transition of the concept of architecture up to the present age. Based on that, in the transition of the concept of architecture, we place the concept of architecture by skateboarding which is a motif of construction of the concept of architecture as reference of Boden's theory. Also, using the "concept of line" which is the core in this research, we connect the concept of the line suitable for both the concept of building in each era and the concept of architecture by skateboarding, respectively.</p> <p>In addition, as one of the concept of architecture I created an installation work "Arche-Tecton" expressing the architecture by skateboarding seen from the line concept. This work is aimed at reconstructing the concept of fixed building and aims to present a new life as a skater to the experiencer. Furthermore, this research including this work aims to suggest various possibilities in modern architecture and cities.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Kanayama Tomoko			
Co – Examiner	Matsui Shigeru			
Co – Examiner	Maebayashi Akitsugu			

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	16116	名前	山口伊生人		
修士論文題名	伝統文化を継承するためのアイデアを創出する新しい方法の研究 - 「ヘボ追い」を通して -					
<p>本研究は、国内の多くの地域で課題となっている、伝統文化の担い手不足解消の方法を検討し、それを仮説として主に中部地方で盛んな「ヘボ追い」という習慣への導入を通して検証することを目的とした事例研究である。2017年に「ヘボ追い」が盛んな地域のひとつである岐阜県中津川市付知町でワークショップを実施し、その結果を受けて「ヘボ追い」の魅力を伝える ZINE を製作した一連の行程を詳細に検証した。</p> <p>多くの地域で起きている伝統文化の担い手不足は、その地域の人口減少、少子高齢化、若者を中心としたライフスタイルの多様化などが原因となっている。つまり若い世代が都市部に流出しているのだ。それは国全体の問題であり、一地域の課題として解決を図ることは困難だと言える。</p> <p>以上のことから、従来の継承のシステムは地域内で高齢者から子世代、孫世代へと日常生活の中で行われてきたが、そのシステムはもはや機能不全に陥ろうとしている、あるいはすでに陥っているのである。</p> <p>そこで重要なのが新たな継承のシステムの導入だ。担い手を地域内だけでなく、地域外の人材にも求めること。また地域内でも今までその地域の住民が継続してきた世代、性別、住んでいる地区などによる役割分担ではない、新たな枠組みでの担い手の創出が必要となってきたのである。</p> <p>今回の「ヘボ追い」の継承においては、まずは上記のように地域内外の人たちへ「伝える活動」を行うこととした。その活動の組織には、地域づくりにおいて有効とされる「よそ者」を導入した。またこのような活動に不可欠な、多くのアイデアを出しラピッドプロトタイピングできるものも必要なため、単なる「よそ者」ではなく、「多くのアイデアを出すことができるよそ者」をメンバーとした。</p> <p>そしてこのよそ者と地元の住民で組織を作り、1回目のワークショップでアイデアスケッチを行い、ここで決まった ZINE を作成するという内容を受けて、2回目のワークショップでは ZINE のプロトタイプを基に議論した。この議論の内容を加味して完成した ZINE を配布し、参加者へのインタビューを行った。</p> <p>この一連の活動を詳細に分析し、「多くのアイデアを出すことができるよそ者」と「地元の人」との共創することは、地元の人たちの「伝える活動」への意識や行動にどのような作用を及ぼすのかを、検証した。</p>						
論文審査員	主査	金山智子	副査	前林明次	副査	鈴木宣也

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	16116	Name	Ioto Yamaguchi
Title	The research of the new process to come up with ideas for cultural inheritance. -through "Hebo-oi"-			
<p>This study examines ways to solve the shortage of carriers of traditional culture, which is a problem in many regions in Japan, and evaluate the performance of these methods when applied to the practice of hunting after the wasps, which is popular in the Chubu region. In this case study, a series of workshops was held in Tsukechi-cho area in Nakatsugawa City, Gifu Prefecture, which is one of the areas where "wasp hunting " is popular.</p> <p>In this paper, I examine the process involved in producing a ZINE to convey the attraction of "wasp hunting" that came about as a result of these workshops. The loss of traditional culture that is occurring in many areas is caused by the declining population of the area, the declining birthrate and aging population, and the diversification of lifestyles, especially among young people. In other words, the young generation is moving away to urban areas. This is a problem for the whole country, not just one area. And while the traditional system has been passed down in the community from the elderly to the children and grandchildren in daily life, the system is falling or has already fallen into dysfunction.</p> <p>Consequently, the important thing is the introduction of a new inheritance system. This requires new carriers of culture not only within the region but also from outside the region. In addition, within the region, this inheritance must not be constrained by previous limitations based on gender, age, and region.</p> <p>In the case of " wasp hunting, " I first decided to conduct public relations activities for people inside and outside the region as mentioned above. I incorporated "strangers" from outside of the region into these activities to provide new perspective and give ideas that people from inside the region might not think of. Because it is indispensable for such activities to have people who can give out many ideas, they are not mere "strangers" but "strangers who can give out many ideas" as members. In the first workshop, we had a brainstorming session and decided to produce the ZINE, then In the second workshop, we discussed a prototype for the ZINE. Based on this discussion, we produced the final version and distributed it to the public. Finally, I conducted interviews with participants to ask for the impression about the workshop. We analyzed this series of activities in detail and evaluate how co-creation between "strangers who can give out many ideas" and local residents in public relations activities influence to the mindset and activities of local residents.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Tomoko Kanayama			
Co – Examiner	Akitsugu Maebayashi			
Co – Examiner	Nobuya Suzuki			

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	16117	名前	大和 比呂志		
修士論文題名	多層時間構造による音楽創造の試みとその身体化の可能性					
<p>本研究は2つの内容を扱っている。一つは2つ以上のテンポを特定の構造で用いた音楽を創造する試みについて、もう一つはそのような音楽作品の聴衆や実演家にとっての実現可能性について扱う。</p> <p>その背景には、現代の「音楽のリズム」の多くは4拍子、3拍子といった共通の拍子が支配的であり、これは音楽理論やMIDI/DTMといった現在の楽曲制作環境が理論と環境の両面に於いて西洋音楽における“楽譜”の影響から離れていないからではないかと推測する。しかし21世紀初頭にアフリカ系アメリカ人ミュージシャンらによって、意図的にリズムに“揺らぎ”や“訛り”といった要素が持ち込まれた。この事は今後リズムという観点で音楽を捉えた時に一つの分節点になり、西洋音楽における脱調性、ジャズにおけるモードの登場などと並ぶ大きな出来事として捉えられると筆者は考える。</p> <p>そうした背景からこの研究ではリズムに着目した。なぜなら音楽のリズムは「楽譜では捉えきれない多様性」を持っており、今後の音楽の視聴体験を更新する可能性があると考えられるからである。また現代において音というメディアムを扱うにあたって、テクノロジーとの関係並びに身体との関係を無視することはできない。</p> <p>本文では、まずジャズからポップスという音楽の流れを、クラシックから現代音楽への流れになぞらえ捉えなおす。その両面に着目することで現代の音楽の在りようを明確にし、そこではジャズやポピュラー音楽のルーツの一部を形成し、西洋音楽の文脈では拾い切れなかったポリリズムやクロスリズムに着目する。次に複合的なリズムを使ったリズムのバリエーションを考察することで、現在行なわれているリズム的なアプローチとの差異や新規性を示していく。その上で、その方法を体系化し再現可能な形で提示する。この様な試みや考察を通じて提案する音楽を「演奏する」「聴く」という人々の行為に還元できると考えている。</p> <p>本研究では、リズムの多様性を考察し、コンピューター/アルゴリズムといった方法やメソッドから、次の時代の「音楽と身体」における可能性を探求するものである。</p>						
論文審査員	主査	三輪 眞弘	副査	前田 真二郎	副査	小林 昌弘

A B S T R A C T

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	16117	Name	Hiroshi YAMATO
Title	Attempt to create music with multilayered temporal structures and possibility of embodiments for player and audience.			
<p>This research deals with two subjects. One is about the attempt to create music using two or more tempos in a specific structure. The other concerns the possibility of embodying music for audiences and performers.</p> <p>The rhythm of contemporary popular music is dominated by common rhythms such as a four-four time or three-four time. I infer that this is because the current environment of music creation such like both music theory and DTM/MIDI is influenced by the music score system. But in the beginning of the 21st century, African-American musicians introduced intentional polyrhythmic sway and accent. This watershed in the history of rhythm is considered as important as the appearance of the mode system in jazz and atonality in modern music.</p> <p>This is the background that informs my research on rhythm. Rhythm has a diversity that cannot be captured by the current score system, and it has the possibility of updating how people experience music. And when we deal with the medium of sound, we cannot ignore the relationships between sound and technology, and sound and the physical body.</p> <p>In the body of paper, first I reinterpret the movement of music from jazz to popular music, and compare this in parallel to the movement from classical music to modern music. This approach that focuses on both movements can make clear the current state of music. In this approach, I focus polyrhythm and crossrhythm that has failed to be correctly understood in the context of Western music. Second, I consider variations of rhythm using polyrhythm and other complex rhythm in order to show how this is different and novel when compared with the currently performed rhythmic approach. Then, I show a possible way of how people can perform with my method of rhythm. I believe it is possible that this approach can contribute to music experience and lead to the creation of new acts of "playing" and "listening".</p> <p>This research concerns that diversity of rhythm, and is an attempt to discover new possibilities for the relationship between music and the physical body for the next generation.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Masahiro MIWA		
Co – Examiner		Shinjiro MAEDA		
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						
修士論文提出者	学籍番号	16119	名前	綿貫岳海		
修士論文題名	モバイル端末複数台を用いたうごめきの表現					
<p>“蠢き(うごめき)”とは似たような物同士が絶えず動き回る状態のことを一般的には指す。動物の群れの動き、蟻や芋虫、魚の群れなどの動きからは“蠢き”を感じることができる。このような目に見える蠢きに筆者は強い興味を持ちつつも、インターネット上を行き交う情報のような目には見えない動きに対しても“蠢き”を感じる瞬間がある。情報の動き方は群衆生物のように動き続け、群れのような意思をもったものに見えるのだ。</p> <p>しかし、生物の蠢きとは集団で生き抜くための活力に溢れていることに対して、ネットワーク上における情報の動きを生み出している人間の場合、どこかしら虚無感や虚しさを感じることがある。電車の中、待ち合わせ場所で一斉にスマートフォンを操作する姿には特に強い虚無感を覚える。それは多くの人が気付きつつあることだが、スマートフォンを使い始めると周囲へ意識を配ることが難しくなり、まわりで発生する現象について気がつきにくくなるのだ。そのため一歩踏み入って、この事態を自分ごとのように知覚できている人は少ないのではないかと捉えた。</p> <p>そこで本研究では目には見えない“蠢き”を用いた虚しさの表現を目的として、この事態を鑑賞者に自分ごとのように感じてもらい、虚無感を想起することを目指した。これらを通して現代におけるコミュニケーションについて鑑賞者には再考させる。</p> <p>本研究では現在多くの人がオンライン上のコミュニケーションをするためツールとして利用するスマートフォンが引き起こす虚無感を感じさせる要素について考察。また、“蠢き”が存在する事象の中でもコミュニケーションとネットワーク上での情報の動きに着目して考察、自身の体験としてある蟻のような群生生物の社会性と蠢きを虚無感に接続させた。</p> <p>修士作品「node hands」ではインターネット上の目には見えない“蠢き”に着目し、スマートフォンを操作する指が情報の動きの表象として捉え、人間の手をモチーフとして制作を進めた。インターネット上の行き交う多くの情報の始まりと終わりである最末端には人間がいる。作品では人間の手をモデルとして、親指のみが2軸に動作する機械装置20台から構成される。それらの手にモバイル端末を持たせてオンライン上のコミュニケーションをシミュレーション。修士制作ではEmail型モデルとSNS型モデル2つのシミュレーションの設計と実装を行った。</p> <p>合計6回の展示におけるフィードバックを元に修士作品がどのように機能したか、その意義について考察を行うとともに、展示を通して自身の体験としてある蠢きについてまとめる。</p>						
論文審査員	主査	赤松正行	副査	小林孝浩	副査	伊村靖子

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	16119	Name	Takemi Watanuki
Title	Expression of Wriggle using Multiple Mobile Devices			
<p>"Wriggle" generally refers to the state in which similar things move constantly. From the motion of herds of animals, movements of ants, caterpillars, flocks of fish, etc., you can feel " wriggle ".While I am strongly interested in this visible wriggle like this, there is a moment when I feel the same even for movements that are invisible like information traveling on the Internet. The movement of information keeps moving like a crowd creature, and it seems to have a will like a herd.</p> <p>However, in the case of human beings who are creating the movement of information on the network against the fact that it is full of vigor to survive in the group, the wandering of a living thing sometimes feels nihilistic impression. I remember a particularly strong feeling of this in the form of operating a smartphone all at once in a meeting place ,in a train. That is what many people are aware of, but there are not many people who are able to step on and perceive this situation like their own. Because based on one 's own experience, it is likely to become blind if you continue to operate in the crowd, making it unlikely to notice the unusual circumstances.</p> <p>Therefore, in this research we aimed the viewer to feel this situation as if we were seeing this situation, for the purpose of expressing the nihilistic impression using "wiggle" which is invisible, and aimed to recall it. Through these, we will reconsider viewers of modern communication. In this research, we consider elements that feel the feeling of nihilistic impression caused by smartphones that many people currently use as a tool to communicate online. In addition, we focused on communication and the movement of information on the network among the phenomenon in which "wriggle" existed, and connected with the nihilistic impression of the sociality and scruple of a group living creature like an ant as its own experience.</p> <p>In the master's work "node hands", paying attention to "wriggle" which is invisible to the eyes on the Internet, fingers manipulating smartphones are regarded as representations of movement of information and proceeded with the creation of a human hand as a motif. There are humans at the extreme end, which is the beginning and the end of many information traveling on the Internet. In the work, it is made up of 20 machines that only the thumb operates on two axes, using a human hand as a model. Simulation of on-line communication by having mobile terminals in those hands. In the master's program, we designed and implemented two simulations of the e-mail model and the SNS type model.</p> <p>Based on the feedback in the total of 6 exhibitions, we will examine how the master's work functioned and its significance, and summarize some of the wisdom as an experience of one's own through the exhibition.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Masayuki Akamatsu		
Co - Examiner		Takahiro Kobayashi		
Co - Examiner		Yasuko Imura		