

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	16106	名前	ギン・イーギョン		
修士論文題名	移住者の主観的ウェルビーイングの小冊子「MOKKE」を通じた質的研究 -岐阜県本巣市根尾における聞き取り調査をもとに-					
<p>本研究は、日本で移住者として住んでいる韓国の女性が中山間地域の根尾で生活する間、移住生活の主観的ウェルビーイングに関心を持って、中山間地域に移住した移住者をインタビューして小冊子を発刊する活動の一つのコミュニケーションする方法として使って自分自身の変化と本人の主観的ウェルビーイングについて考察した。本研究の目的は、日本社会に移住した移住者の生活の主観的ウェルビーイングについて日本で地方移住した人と留学生として移住した人の経験する物理的、心理的適応の経験の問題を小冊子「MOKKE」をコミュニケーションの手段として利用しながら得た結論、移住生活の中で主観的ウェルビーイングの要素を研究するものである。</p> <p>移住の生活に適応して主観的ウェルビーイングのためにどのような要素が必要なのかを先行研究を通して「MOKKE」を位置付け、近年日本において社会問題となっている事を個人の具体的な経験と結びつけて移住者が経験している社会的な問題点と日本社会の構造や地域社会が抱える課題の要因を考察しながらこの中で移住者が主観的ウェルビーイングの要素を質的分析で要因を見つける。</p> <p>本研究に含まれている資料は、「MOKKE」という小冊子に中山間地域に移住した日本人3人のインタビューとアメリカと日本などに移住した韓国の第3世代の女性として、これまでの移住生活と日本の生活を「NOTE」に連載した内容を現象学的研究方法を用いて分析した結果である。</p> <p>作品である「MOKKE」は日本におけるメディアとして独立な個人メディアの特徴を持って移住について話す場を作り、個人の歴史、自分史としての価値がある。「MOKKE」で自分史を書くことでカウンセリングの効果がある。</p> <p>本研究、「MOKKE」を通して考察した移住者の主観的ウェルビーイングの要素としてはインタビュー側と研究者側を分けて分析を行なった。インタビュー側の移住者は心理的な適応は特に重要な要素で、移住した状況で安全が脅かされる恐れに対する不安と心配で基本的な生活に対して影響される。移住者と自治体の移住への対応が不十分であることで移住を中止するほど大きい理由になった。</p> <p>研究者は「MOKKE」を作ることで自分史を書き、個人の移住について振り返りができた。自分史を書くことでもたらされるカウンセリングの効果でオンラインでつながっている人々との交流から来る慰労と自己肯定感を感じることが出来た。</p> <p>配布後の読者からの移住者についての変化は期待とは違って影響が特になく短期プロジェクトとしてではなく持続性もどのように持つのが次次の研究の課題として残った。「MOKKE」の活動、研究を続けて本研究の役割と影響を長い期間を掛けて読者をも巻き込んだ継続的研究をする必要がある。そしてこの研究を続けて移住生活についての主観的ウェルビーイングの移住地での経験の本質的意味は、文化的特殊性と社会経済的文脈でそれらを理解することができる資料として活用できること、必要な基礎資料になるだけでなく、また、他の文化から来た移住者の主観的ウェルビーイングを促進するため繰り返し研究を実施して移住者への理論、政策の開発に貢献することができるのを期待する。</p>						
論文審査員	主査	小林昌廣	副査	瀬川晁	副査	James Gibson

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	16106	Name	Yikyoung Kim
Title	Qualitative Research on Factors Contributing to the Subjective Well-Being of Migrants through the Zine 「MOKKE」 -Focusing on In-depth Interviews with Migrants of Neo, Gifu-			
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>For this research, a Korean woman residing in Japan became interested in the subjective well-being (the subjective sense of fulfillment) of migrants during researcher's time living in the mountainous area of Neo. I investigated my own sense of subjective well-being and the ways in which I changed by conducting interviews with people who had migrated to this mountainous area and publishing a magazine on the subject. The objective of my research was to explore the elements that compose the subjective sense of well-being that migrants experience in Japanese society using zine "Mokke," a form of communication that conveys the physical experiences of those in living in the Japanese countryside and of students studying in Japan from other countries in addition to the issues they experience pertaining to their psychological adaptation to these different environments. What are the necessary elements that allows a migrant to adapt to his or her environment and experience a subjective sense of satisfaction? The researcher situates MOKKE among prior research on this question and connects the social problems that Japanese society faces with specific personal experiences. She performs a qualitative analysis of the elements that lead to the subjective well-being of migrants while investigating the factors that contribute to problems faced by regional society and structural problems within Japanese society.</p> <p>This research is the result of a phenomenological analysis of the contents of the magazine MOKKE, which contains interviews with three Japanese people who moved to the Neo area. The magazine also contains a description of the researcher's experience living in Japan as a third generation Korean woman who has migrated both to America and Japan. Within Japan, MOKKE is a unique and personal form of media that creates a place to discuss migration. The magazine has value as a personal history. Writing one's personal history can have therapeutic effects.</p> <p>Through MOKKE, the researcher conducted analysis of the elements that contribute to the well-being of migrants by dividing the interview portion from her work as a researcher. Psychological adaptation was particularly important for the migrant interviewees. Their day to day lives were affected by the worry that their safety might be threatened. The inadequate response of the local government to migrants caused some to leave the region.</p> <p>In creating MOKKE, the author was able to write her own personal history and to look back on her own experience of migration. Through to the therapeutic effect of writing this history and by connecting with others online, she was able to feel recognized and became more accepting of herself.</p> <p>After distributing the magazine, the response was not as the researcher had hoped: readers did not report changes in their attitudes towards migrants. For my further research, the task remains for her to create a sustainable, long-term project. To continue this research and her activities related to MOKKE, the researcher recognizes it would be better conduct a longitudinal study of this research and the effects that it has on readers. She hopes that her work on the essential significance of how migrants experience subjective well-being will be used not only to help people understand the cultures and socioeconomic backgrounds of migrants; but, by repeating this research with the goal of promoting the wellbeing of migrants from other cultures, will also contribute to a theory migrants and to their political development.</p> </div>				
6t				
Examination Committee				
Chief Examiner		Masahiro Kobayashi		
Co - Examiner		Akira Segawa		
Co - Examiner		James Gibson		

概要

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	17103	名前	荏原洋夢		
修士論文題名	批評を促すための問題叙述型デザインアプローチの提案					
<p>デザインは、従来意匠設計のことと理解されていたが、モノだけではなくコトへと範囲は拡大し、問題を解決するための計画とされている。デザインが問題解決の手法として着目されるとともに、その責任範囲も拡大することとなり、デザインする際に考慮しなければならない範囲が増えた。責任とは、デザインしたモノやコトが最初に及ぼす良い影響だけではなく、使われなくなりゴミになった場合のことや、社会全体的に捉えた場合、それが良いと言えるかどうかも含め、考慮しなければならない責任のことである。それ故、デザインの責任を表面化させる必要がある。しかし、デザインをおこなうことに伴う責任の有無について言及されることは少ない。デザインの責任を表面化させるためには、デザインしたモノやコトに対して、批評を受けることが有効であると考えた。デザインを批評することは一般的ではないため、そこでまず、デザイナー以外の人々に批評を促す仕組みとして「問題叙述型デザインアプローチ」を提案する。「問題叙述型デザインアプローチ」では、批評のためのプロトタイプを以下の手順に従ってデザインすることによって、鑑賞者からの批評を促すことを狙う。デザインにおいて製品を使う人をユーザーとして捉えるのが一般的であるが、ここではユーザーではなく鑑賞者として捉え直し、デザインの目的を理解し、デザイナーとともに問題を考え批評する人々のことと定義した。</p> <p>「問題叙述型デザインアプローチ」は、「テーマ設定」「問題の列挙」「問題の分類」「解決可能な問題の解決プロトタイプ」「解決不能な問題に対する思索プロトタイプ」、そしてそれらの過程を順に追った「展示」からなる。この手法の実践事例として、作者にとって身近であり一般に理解が得られにくい左利きにまつわる問題を扱い実践した。左利きは少数派であり製品需要が少なく、見過ごされていることも多い。左利きにまつわる問題を列挙しクラスタリングによる分類をおこなった。クラスタリングで得られたデンドログラムを元に、問題の要因を推定し、解決可能な問題と解決不能な問題を抽出した。解決可能な問題に対して解決策を考案し、批評のためのプロトタイプを制作した。解決不能な問題に対しては、左利きとしての理想を具体化し、問題への理解を促すと同時に、右利きへの問題提示をするようなプロトタイプを制作した。これらの過程を含め、全てのプロトタイプを展示し、鑑賞者と対話した。鑑賞者は展示から問題を理解し、デザイナーと同じように問題について思索することが可能になり、批評を含むフィードバックの構造をデザインへ適用することの重要性を示した。</p>						
論文審査員	主査	鈴木宣也	副査	三輪 眞弘	副査	赤羽亨

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	17103	Name	Hiromu EHARA
Title	Proposal of diegetic design approach for prompt critique			
<p>Design was understood to be conventional styling in japan, but the scope is extended not only to things but also to things, and it is considered as a plan for solving the problem. Design is focused on as a means of problem solving, and the scope of responsibility is also expanded, and the scope that must be considered when designing is increased. However, there is little mention of the responsibility involved in designing. Responsibility is not only the first positive effect of the item or design that you design, but also considers whether it can be said that it is good when it is no longer used and when it becomes rubbish, or it is good for society as a whole. It is the responsibility you have to do. Therefore, it is necessary to surface the responsibility of design. In order to surface the responsibility of the design, it was considered effective to receive criticism for the things and things that were designed. Since it is not common to criticize designs, we first propose a "Diegetic Design Approach" as a mechanism to encourage critics to people other than designers. The "Diegetic Design Approach" aims to encourage viewers to critique by designing a prototype for critique according to the following procedure. It is common to regard people who use products in design as users, but here we redefined them as viewers, not users, and defined as people who understand the purpose of the design and think and critique problems with the designer.</p> <p>"Diegetic design approach" follows "Theme setting" "Enumeration of problem" "Classification of problem" "Resolvable problem solution prototype" "Thinking prototype for unsolvable problem" and those processes in order It consists of an "Exhibition". As a practical example of this method, we dealt with left-handed problems that are familiar to the author and difficult to understand generally. Left-handed is a minority, low in product demand and often overlooked. I classified the problems related to left-handedness by clustering. The viewer was able to understand the problem from the display, think about the problem as well as the designer, and showed the importance of applying feedback structure including criticism to the design.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Nobuya SUZUKI		
Co - Examiner		Masahiro MIWA		
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	16102	名前	大竹輝幸		
修士論文題名	ドローン導入による自閉症スペクトラム障がい者のコミュニケーション拡張に関する研究 - ふれ愛の家における S さんの事例より					
<p>現在ドローンはさまざまな分野で運用されており、専門家でなくても手軽に購入し操縦することができる。しかし、活用事例の多くは空撮による産業利用や機体開発に関する研究となっている。筆者は、これまでのドローン活用とは異なる新たな活用方法として、障がい者支援としてドローンを活用できる場面があるのではないかと考えた。そこで岐阜県池田町の障がい者就労支援施設ふれ愛の家を訪問し協力をお願いしたところ協力していただけることとなったため、市販の小型ドローンを導入し障がい者支援としてどのようにドローンを使うことができるのか、実際にふれ愛の家を利用している施設利用者の方々にドローンを操縦してもらった。その結果、自閉症スペクトラム障がい者である S さんが、他の施設利用者と比べてドローンに大きな興味を示すようになった。S さんはドローンを使って他の施設利用者に近づいたり、写真を撮影するようになったのだが、この S さんの行為は偶然ではなく自閉症スペクトラム障害の症状とドローンのもつ特性に何か関係があるのではないかと考え、以下の 2 点についての可能性を考えることとした。</p> <p>① 自閉症スペクトラム障がい者である S さんがドローンをコミュニケーションツールとして使用していた可能性</p> <p>② ドローンを使ったコミュニケーションを通して周囲の人が、操縦者である S さんの心を理解することができる可能性</p> <p>S さんがドローンを使っておこなった幾つかの行為をもとに、自閉症スペクトラム障害の症状とドローンのもつ特性の関係性を調査すると、自閉症スペクトラム障がい者はコミュニケーション能力に問題があるとされているが、その問題点をドローンの特性が補うことができる可能性がある。また、S さんにおいては自身の感情を表現するコミュニケーションツールとしてドローンを使用している可能性がある。</p> <p>そして、ふれ愛の家と筆者が企画したドローンを使ったパフォーマンスでは S さんと他の施設利用者が協力し合ってドローンパフォーマンスをおこなった。自閉症スペクトラム障がい者は他者とのかかわりがもちにくいとされているが、S さんがドローンパフォーマンスを通じて他の施設利用者とは協力できたことや、ドローンパフォーマンスを見た観客とふれ愛の家施設職員へのアンケート調査の結果より、S さんが操縦するドローンを通じて S さんの感情や考えなど、S さんの心を他者が理解することができる可能性があることがわかった。</p> <p>以上の結果はドローンの活用方法、自閉症スペクトラム障がい者におけるコミュニケーション支援として、これまでとは異なる新たな方法の創出であると考えられる。</p>						
論文審査員	主査	吉田茂樹	副査	小林昌廣	副査	山田晃嗣

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation , Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	16102	Name	Teruyuki Ootake
Title	The study for extension of autistic spectrum disorder's communication by drone introduction : Case study of Mr.S in <i>Fureainoie</i>			
<p>Currently, drone is used in a wide range of field, and anyone can buy and control it easily even if they are not expert of it.</p> <p>However, their use cases are usually used for industrial aerial photographing or development of new airframe.</p> <p>Thus, author thought new using way of drone that it can be used for disabled support, and visited <i>Fureainoie</i> disability support facilities in Ikeda city, Gifu prefecture to ask for supporting this study.</p> <p>After having their agreement, author prepared drone which is put on the market, and made facility user in <i>Fureainoie</i> use it for confirming how drone introduction can be used for disabled support.</p> <p>Then, Mr. S who is autistic spectrum disorder was more interested in this study than other facility users, and he became trying to communicate people around him or taking photo by using drone.</p> <p>So, author thought that his behavior is not a coincidence, and there is something dependence between symptoms of autistic spectrum and characteristic of drone.</p> <p>Consequently, author considered that there are two possibilities in the behavior as follows.</p> <p>①Mr. S who is autistic spectrum disorder used drone as communication tool.</p> <p>②People around Mr. S can understand Mr. S's feeling or thinking by communication that uses drone.</p> <p>Generally, autistic spectrum disorder is defined that they has problem for their communication ability, and they are difficult to make relationship.</p> <p>However, while author proceeded with the investigation of the dependence from the Mr. S's behavior, author found that drone has possibility to be able to cover communication ability of autistic spectrum disorder, and also has possibility that Mr. S used drone as communication tool.</p> <p>Finally, author and <i>Fureainoie</i> staff planned drone performance, and Mr. S, and other facility users were able to achieve the performance by supporting each other.</p> <p>Based on the fact that Mr. S and other facility users was able to support each other by drone performance, and the result of questionnaire for this performance from other facility users and <i>Fureainoie</i> staff, author found the possibility that people around him can understand Mr. S's feeling or thinking by using drone.</p> <p>Therefore, author considers that to support autistic spectrum disorder's communication by using drone becomes one of the new use case.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Shigeki Yoshida		
Co – 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研究科メディア表現専攻						
修士論文提出者	学籍番号	17104	名前	尾焼津早織		
修士論文題名	“ハイパーフレーミング・コミック” コマ割りに着目した新しいマンガ表現の研究					
<p>電子書籍・Web マンガ・マンガアプリの登場により、紙面ではなくスマートフォンやタブレットでマンガを読むことは一般的となった。そして、デジタルコミックの中には、紙のマンガをデジタルで再現するのではなく、デバイスに合わせたマンガを作る動きも登場した。</p> <p>例えば、スマートデバイス向けコミック「comico」の縦スクロールマンガやアニメーションとマンガを組み合わせた GIF マンガなどが挙げられる。このようなマンガの形から問い直す動きによって、紙媒体では見られなかった新たな表現が生み出されてきた。</p> <p>閲覧ソフトやプラットフォームに合わせてマンガ表現が多様化していく中で、筆者は「ハイパーフレーミング・コミック」という独自の手法を開発し、模索を続けている。</p> <p>「ハイパーフレーミング・コミック」とは、従来のマンガ表現を元にした映像作品であり、フレームに囚われない自由なコマ割りが施された静止画のマンガをズームやパンニングといったカメラワークで読ませる手法である。</p> <p>「ハイパーフレーミング・コミック」は、デジタル時代のマンガ表現の拡張として、コマ割りの全体像をストーリーと共に想像するという新しいマンガの読み方を狙いとしている。</p> <p>本研究では、まず先行作品の調査と習作による実験を通して「ハイパーフレーミング・コミック」へ至ったプロセスを整理する。</p> <p>そして、修士作品である《宇宙人、ひとり。》／《メリー・ゴー・ラウンド》の制作過程と連作の構成について記述し、考察する。</p> <p>最後に、「ハイパーフレーミング・コミック」によって実現したストーリーや鑑賞体験についてまとめ、今後の可能性について述べる。</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	17104	Name	Saori OYAIZU
Title	<p>"Hyper Framing Comic" Study of New Comic Expression Focusing on Panels</p>			
<p>Due to the prevalence of e-books, online comics and apps, reading comics on digital devices like smartphones and tablets, instead of paper, has become a new standard. Some digital comics have even been adapting to the device shapes instead of digitally reproducing paper-based manga.</p> <p>Examples of device-oriented comics may include the vertical scrolling comics in “comico”, a web-based comic magazine designed for smart devices, and GIF comics, which incorporates elements of animation and comics. The trend to redefine comics from its expressional forms gives rise to expressions hitherto unseen in paper-based comics.</p> <p>In the trend where the expressions of comics diversify along with the development of browsing apps and devices, the author develop and grope an original technique called “Hyper Framing Comic”.</p> <p>Hyper Framing Comic is a movie based on the expressions of conventional comic, in which still images with a panel layout free of frame constraints are filmed, using zoom, panning, and other filming techniques.</p> <p>Hyper Framing Comic aims to propose a new way of browsing comics, in which the viewer is encouraged to imagine the overall panel layout along with the story, as an extension of comic expressions in the digital era.</p> <p>This study first describes how Hyper Framing Comic was developed through researches on precedence and experimental productions. Then, it outlines and examines the production process and the series structure of “A Lonely Alien” and “Merry-go-round”, the author’s works for master’s degree. Finally, the study summarizes the stories enabled by Hyper Framing Comic and the browsing experiences and suggests future possibilities based on the findings.</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	17108	名前	杉山一真		
修士論文題名	スマートフォンでの鑑賞を前提とした、自作自演による短編映画の可能性					
<p>今世紀に入りインターネット環境は急速に一般化した。近年、動画共有サービスの利用者は増加し、SNSで写真や動画を共有することも日常化している。スマートフォンで写真や映像を撮影することだけでなく、映画やドラマを鑑賞することは珍しいことではなくなった。これまでに、撮影機材・鑑賞方法・メディア環境が展開すると同時に、撮影者や鑑賞者の意識も変化し、各時代特有の映像表現が生まれた事実がある。今日においてはスマートフォンもまた映像表現の可能性を広げるデバイスのひとつとして注目されている。</p> <p>そして、インターネット視聴が一般化するなかで、本来ならば多くの人が映画を観るために集まる場所としてあった映画館は、少人数でじっくりと鑑賞する場所、もしくはパブリックビューイングなどの観客同士の一体感を楽しむイベントスペースに変化していつているようにも感じる。現代は、映画の制作や見せ方が大きく変化していく状況があると言える。そのような背景の中、今日の実写表現の可能性を、従来のドキュメンタリーと呼ばれるジャンルの発展形から探るのが本研究である。これまでに、佐藤真をはじめとする多くのドキュメンタリー作家は、ドキュメンタリー映画には、絶対的な真実性は無いと指摘しており、昨今では太田信吾の『わたしたちに許された特別な時間の終わり』のような自作自演による大胆なフィクションを取り入れたドキュメンタリー映画まで生まれている。このドキュメンタリーとも劇映画とも分類しがたい領域は、未だ十分に分析されていない新たな表現に違いない。</p> <p>本論文では、スマートフォンを用いた映像表現と、映画表現に生まれた新たな領域について整理するとともに、以上を踏まえて制作した修士作品『ナナシノナツ』での試みから、その可能性について考察する。</p> <p>第1章「はじめに」では、本研究に至るまでの背景として、日常と密接な関係を持つ実写映像表現の可能性を述べる。第2章「習作の制作から」では、第1章の背景をもとに制作した2つの習作での試み・発見・反省点からどのようにして修士作品の制作に至ったかを述べる。第3章「ドキュメンタリーをベースとした自作自演による新たな映画表現」では、先に述べた太田信吾作品などを例にあげ、いわゆるドキュメンタリー映画とは異なる虚実混交的な映画表現における撮影・演出・編集・構成などについて考察する。第4章「スマートフォンを用いた映像表現」では、スマートフォンで撮影した素材を使用した映像作品やスマートフォンでの鑑賞を前提とした映像作品を例にあげ、その特徴を整理する。第5章「修士作品について」では、修士作品であるスマホ短編映画『ナナシノナツ』について詳しく述べ、その試みからのスマートフォンを用いた自作自演による新たな映像表現の可能性を考察する。</p>						
論文審査員	主査	前田真二郎	副査	三輪真弘	副査	桑久保亮太

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	17108	Name	Kazuma SUGIYAMA
Title	Possibility of a short film by self-playing on the premise of watching on a smartphone			
<p>In this century, the Internet environment has rapidly generalized. In recent years, the number of users of the video sharing service has increased, and it has become common to share photos and videos on SNS. Watching movies and dramas as well as taking photos and videos with a smartphone is no longer unusual. To date, the photographic equipment, viewing methods, and media environment have evolved, and at the same time, the consciousness of photographers and viewers has changed, and there is a fact that video expressions unique to each era have been born. Today, smartphones are also attracting attention as one of the devices that expands the possibilities of visual expression.</p> <p>In the wake of the generalization of Internet viewing, movie theaters were originally a place where many people gathered to watch movies. It feels like an event space where you can enjoy the experience. In modern times, it can be said that there is a situation where the production and presentation of movies are changing drastically. Against this background, this research explores the possibilities of today's live-action expression from the development of the traditional genre called documentary. Until now, many documentary writers, including Shin Sato, have pointed out that documentary films have no absolute truth, and these days, Shingo Ota's "Special time allowed for us The end has been born into a documentary film that incorporates a bold fix with self-produced self-stars. The area that is hard to classify as a documentary or a feature film must be a new expression that has not yet been fully analyzed.</p> <p>In this paper, we will summarize the new areas born of film expression and movie expression using smartphones, and consider the possibilities of the master work "Summer of Anonyms" created based on the above.</p> <p>In Chapter 1, "Introduction", as a background to this research, the possibility of live-action video expression closely related to everyday life is described. Chapter 2, "From the Production of the Study", describes how the master's work was produced from the trials, discoveries, and reflections on the two studies produced based on the background of Chapter 1. In Chapter 3, "New video expression based on self-made self-acting based on documentary", shooting, directing, and editing in a fictional and mixed movie expression different from the so-called documentary film, taking Shingo Ota's work mentioned above as an example. -Consider the configuration. In Chapter 4, "Video Expression Using Smartphones", the characteristics of video works that use materials shot with smartphones and video works that are premised on appreciation with smartphones are given as examples. In Chapter 5, "About the Master's Work", the master's short film "Nana Shinonatsu" is described in detail, and the possibility of a new image expression by self-made self-performance using a smartphone from that trial is considered.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Shinjiro MAEDA		
Co – Examiner		Masahiro MIWA		
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						
修士論文提出者	学籍番号	17112	名前	西本昂生		
修士論文題名	ポストヒューマンに向けたアニメーション作品の制作と研究					
<p>本研究は、ポストヒューマンを主題とした新たな表現の研究である。</p> <p>Artscape では〈ポストヒューマン〉についてこのように説明している。『「ポストヒューマン」とは、文字通り「人間以後（の存在）」のことである。ゆえにもっとも素朴な水準で言えば、「ポストヒューマニズム」という言葉は、機械補綴や人体改造を通じて「人間を超えた存在」を志向する態度として理解される。』</p> <p>近年ではシンギュラリティ〔技術的特異点〕等のトピックで、このキーワードを通じた人間性の再考が注目されており、SF 等の物語作品内でも大きなテーマとして扱われている。しかしながら、ポストヒューマンを主題とした物語は、優れた先見性を持って新しい人類のあり方を描きながらも、紐解けば現代的な人間の視点が強く反映されたものであったと言える。つまり、その作品は人間に理解されることが前提となっており、人間性を求める顛末の物語であるという共通点があった。</p> <p>これらの問題意識から、これまで以上に、通常の間人ではない〈ポストヒューマン〉からの視点を意識して物語を構築することを構想した。そのことにより、これまでになく〈人間性の再考〉が可能ではないかと考えた。しかし筆者が現代人である以上、純粋なポストヒューマンの視点を持つことは困難であり、これを実現する工夫が必要となった。そこでその工夫として人形アニメーションを主な手法として採用した。この手法は特徴として〈自身の外部化した存在としての人形と対峙する〉という側面を持っているため、〈ポストヒューマンとしての自身〉を投影し、対峙し、思考する装置として有効であると考えた。これを〈ポストヒューマンに向けた行為〉であるとし、本研究では、新たな表現の方法として〈ポストヒューマンに向けた〉アニメーション作品の制作を行うことを試みた。</p> <p>本論では、まず第1章でポストヒューマン像について、エンハンスメント技術における論点とダナ・ハラウェイのサイボーグ論から考察する。</p> <p>第2章では、ポストヒューマンを主題としたSF映像作品を比較分析しながら、それらが描いてきた人間性と新たな観点について論じる。</p> <p>第3章では、新たな表現の試みとして、制作された修士作品『ライフログアポトーシス』について詳述する。</p> <p>第4章では、『ライフログアポトーシス』で試みた表現について考察する。</p> <p>第5章では、ポストヒューマンを主題とした新たな表現について結論と展望を論じる。</p> <p>本研究と本制作を以って、新たな人間性の解体と再考に寄与したいと考える。 新しい人類と私のために。</p>						
論文審査員	主査	前田真二郎	副査	三輪眞弘	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	17112	Name	Koki NISHIMOTO
-----------	------------	-------	------	----------------

Title	Creative and study animation for the Post human
-------	---

This paper explores new expressions on Post human.

Artscape describes <Post human> in this way. "Post-human" literally means "after (being) human. "Therefore, at the simplest level, the term "post humanism" is understood as an attitude toward "being beyond human beings" through mechanical prosthesis and human body modification.

In recent years, reconsideration regarding humanity through this keyword has attracted attentions on the topics such as singularity (technological singularity). It has been major theme in narrative works such as science fiction. The Post human stories tell the new perspective on humanity with excellent foresight, however, unravelling them, they reflect I the perspective of humans living in the present age. In other words, the works had a commonality in that they were narrative stories seeking humanity on the presumption that they works are understood by humans.

Considering these issues above, the author has constructed the story that is more conscious of the viewpoint of "Post humans" who are not ordinary humans.

Through this process, the author supposed that "rethinking of human nature" would be possible which has not been examined. Nevertheless, as long as the author lives in the present age, it was much difficult to have a pure Post human perspective, therefore some ingenuity was needed it. The author adopted puppet animation as the main method to achieve it. Since this method has the characteristic of "confronting a doll as his/her own externalized existence". It is considered to be valid as a device to confront and to consider by himself/herself as a Post human. This is an "action toward Post human". This study aimed to create an animation work "to Post human" as a new way of expression.

First of all, in Chapter 1, this paper discusses the Post human image referring from the points of enhancement technology and Donna Jeanne Haraway's cyborg theory.

Chapter 2 questions how humanity has been drawn and argues new perspectives on it by analyzing science fiction videographers on Post human.

Chapter 3 describes the master's work "Lifelog Apoptosis" as a new expression attempt.

Chapter 4 considers the expressions used in "Lifelog Apoptosis".

Chapter 5 approaches the issues of new expressions on Post human and conclusions.

In this research and the creation of the artwork, the author would like to contribute to breaking down of the new concept of humanity and reconsideration of it.

For the new human races and me.

Examination Committee	
Chief Examiner	Shinjiro MAEDA
Co - Examiner	Masahiro MIWA
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	17114	名前	日比野 光紘		
修士論文題名	ソースコードを用いたプログラマの思考の表現					
<p>本論は、プログラマである筆者自身の考えをソースコードの形式で記述した作品『/module/Whom』の制作と展示を通して、プログラマの思考を伝えることを目的とする。</p> <p>プログラマブルなコンピュータの発明から70年以上が経過し情報通信技術は大きく発展した。それに伴い1950年代に発明されたいくつかの高級プログラミング言語を起源として、プログラミング言語は今日に至るまでシステムの目的をより遂行しやすくなるように進化を続けている。</p> <p>使用するプログラミング言語はプログラマの発想に影響するとする言説は数多く存在している。筆者はプログラミング言語とプログラマの思考を説明するために頻繁に用いられる理論的枠組みである「言語的相対論」の中から文化とプログラミング言語の接続を行い、データ構造を操作する複数の手段を「語彙」、語彙の中からどれを選択し記述するかを「言葉遣い」と捉え、プログラミング言語を用いた言葉遣いにプログラマ自身の思考が反映されると考え、プログラミング言語を用いた記述方法で思考を伝えることを目的とした。</p> <p>また、情報通信技術自体が高度にブラックボックス化されたため、多くの人々がプログラミング言語は実行するものであり、ソースコードを読んで理解しようとするものではないとする風潮があると考えられる。本研究では鑑賞者がソースコードを読むことで思考を伝えることができると考えているため、多様な鑑賞者に対して自身が記述したソースコードを読んでもらうための試みも行い、これも目的としている。</p> <p>これら二つの目的から、将来的にはプログラマが用いるコミュニケーションの手段として発展させることを意識し、プログラマの思考の表現を目的に『/module/Whom』を制作した。</p> <p>作品の展示とそのコードレビューを実施し、ソースコードに自身の思考が反映されその内容を伝えることが、一定数の鑑賞者に対しては可能であることを示した。また、作品の展示から映像や声といったメディアの性質を作用させてより多くの鑑賞者に対して、興味を惹くことが可能であることを示した。</p>						
論文審査員	主査	山田 晃嗣 准教授	副査	吉田 茂樹 教授	副査	小林 昌廣 教授

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	17114	Name	Mitsuhiro HIBINO
Title	Expressing of a Programmer's Thought Using Source Code			
<p>The purpose of this research is to communicate my thought as a programmer through the creation and exhibition of my work <i>/module/Whom</i>.</p> <p>Information communication technology has progressed rapidly since the first programmable computer was invented over 70 years ago. Concurrently, programming languages have also progressed and continue to progress to make systems for development simpler.</p> <p>There are many discourses that claim that the programming language used influences how a programmer thinks. The main theoretical framework I use for this thesis is "Linguistic Relativity". This framework has been frequently used to discuss the relationship of a programming language to a programmer's thought.</p> <p>I use the term "vocabulary" to refer to methods of data processing, and I use "wording" to refer to the act of selecting a term from this vocabulary. A programmer's thought, I claim, is reflected in source code through "wording".</p> <p>I feel that many people consider the purpose of programming languages is to be executed, not to be read and understood. I argue that source code can be used to convey my thought to its readers, and this work attempt to demonstrate this through reading of my source code by viewers from many different backgrounds.</p> <p>From these perspectives, I created my work <i>/module/Whom</i> as an expression of a programmer's thought.</p> <p>In this research, I expressed my thought in a programming language, and I could communicate my thought to viewers through the exhibition of this work and through code review. and I also could communicate my thought even to non-programmer using media specificity.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Assoc. Prof. Koji YAMADA		
Co - Examiner		Prof. Shigeki YOSHIDA		
Co - Examiner		Prof. 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	18106	名前	佐々木耀		
修士論文題名	360度映像における視点ショットを用いた表現の研究					
<p>バーチャルリアリティ（以下VRとする）はその普及に伴い、様々な分野において新しい可能性を持つ技術として注目されている。それは映画の分野においても同様であり、世界三大映画祭の一つであるヴェネツィア国際映画祭にて2017年よりVR部門が新設されたことからその動向が伺える。しかしながら、複数のVR関連企業のCEOを務めるクリス・ミルクが「今のVRでは言語を書いているどころか、まだ文法を勉強しているようなものだ」と指摘しているように、「物語を伝えるツールとしてのVR」は未だにその表現手法が確立されていない状況にある。</p> <p>この「物語を伝えるツールとしてのVR」を考えるにあたって、本研究では360度映像に着目する。ここでの360度映像とは、あらゆる方向の景色が同時に記録された映像を指し、ヘッドマウントディスプレイ（以下HMDとする）を用いて視聴することによって、視聴者に対して映像の内側にいるかのような感覚を提示することができる。一方で、映像内の環境と視聴者との間にインタラクションが発生しないという点は既存の映像と共通していることから、360度映像はインタラクティブなVRコンテンツと既存の映像の中間領域に位置する媒体であるといえる。本研究はこれらの特徴に着目し、360度映像を用いた作品《交わる視線／重なる視線》の制作、考察を通して、物語を伝える媒体としての360度映像における表現の可能性を模索することを目的とする。</p> <p>まず、VRストーリーテリングの研究者であるMichaelらが提案する「Guidelines for Cinematic Narration in VR（VR映像における物語表現のガイドライン）」を基として、既存の360度映像作品を参照しながら360度映像における表現手法に関する分析をおこなった。この分析から360度映像における新たな表現の可能性を考察する上で重要と思われる、「モニタージュ」と「視聴者の役割」の重なる領域に着目するという考え方を導き出した。</p> <p>次に、その考え方に基づいて作品を構想し、三つの習作を経て、作品《交わる視線／重なる視線》を制作した。《交わる視線／重なる視線》は、撮影したのと同一の空間を視聴環境とする約14分間の360度映像作品であり、複数の登場人物へと視聴者の視点が切り替わることによって、視聴者は複数の他者として物語を体験することができる。この作品における表現の鍵となるのが、視点ショットの切り替えを繰り返し用いることによる「複数の登場人物の視点」である。</p> <p>最後に、《交わる視線／重なる視線》の考察を通して、360度映像における表現の可能性について3つの点に着目して議論した。第1に、360度映像における手法としての「複数の登場人物の視点」が、既存の手法では議論の少ない「モニタージュを前提とした視聴者の役割」を提示していることを示した。第2に、表現としての「複数の登場人物の視点」が、群像劇のような複数の視点を持つ物語において登場人物の視点をより鮮明に描くことができる効果を示し、それに加えて、視点が何度も切り替わり、視点だった登場人物と対峙するという体験を繰り返すことによって、視聴者だった登場人物が蓄積されていく「複数の他者としてのわたし」という新たな表現に至る可能性を示した。第3に、この「複数の登場人物の視点」の表現において、映像上にHMDが登場すること、および映像を撮影した空間を視聴環境とすることが必ずしも必要ではないことから、この表現手法が多くの360度映像作品に応用可能であることを示した。</p>						
論文審査員	主査	小林茂	副査	平林真実	副査	桑久保亮太

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	18106	Name	Yo SASAKI
Title	Study of Expressions Using Point-of-view Shots in 360-degree Videos			
<p>With the popularization of virtual reality (Hereafter VR), we notice VR as a technology with new possibilities in various fields. The same is true in the field of film, and this trend can be seen in the fact that the VR department was newly established in 2017 at the Venice Film Festival, one of the big three international film festivals. However, as Chris Milk, CEO of several VR related companies pointed out, "In VR today, we're more learning grammar than writing language.", the expression method of "VR as a storytelling tool" has not been established yet.</p> <p>In considering this "VR as a storytelling tool", I focus on 360-degree videos. Here, the 360-degree videos mean the videos in which the scenery of all directions is simultaneously recorded, and it is possible to present the feeling of being in the inside of the videos to the viewer by viewing using a head-mounted display (hereinafter HMD). On the other hand, 360-degree videos is a medium located in the middle region between interactive VR contents and videos, because it is common with videos that no interaction occurs between the viewer and the environment in the videos. The purpose of this study is to grope for the possibility of expression in the 360-degree videos as a medium for telling stories by producing and studying my work "Exchanged Eyes/Overlapped Eyes" using the 360-degree videos.</p> <p>First, based on the "Guidelines for Cinematic Narration in VR" proposed by Michael et al. who are researchers of VR storytelling, the expression technique in 360-degree videos was analyzed referring to existing 360-degree video works. From this analysis, I derived the idea of focusing on the area where "montage" and "viewer's role" overlap, which seems to be important in considering the possibility of new expression in 360-degree videos.</p> <p>Next, based on that concept, I conceived a work, and after three studies, made "Exchanged Eyes/Overlapped Eyes". "Exchanged Eyes/Overlapped Eyes" is a 360 degree-video work about 14 minutes that uses the same space as the shooting environment as the viewing environment in the same space as the one where the film was shot, and by switching a viewer's viewpoint to multiple viewpoints of characters, the viewer can experience the story as multiple others. The key of expression in this work is "Viewpoint of multiple characters" by repeatedly using switching viewpoint shots.</p> <p>Finally, through the consideration of "Exchanged Eyes/Overlapped Eyes", I discussed the possibility of expression in 360-degree videos by noticing 3 points. First, it was shown that "Viewpoint of multiple characters" as a technique in the 360-degree videos presented "viewers' role in montage" which has been little discussed in the existing techniques. Second, "Viewpoint of multiple characters" as an expression shows the effect that the viewpoint of the character can be drawn more clearly in the story with multiple viewpoints such as ensemble casts, and in addition, the possibility of a new expression of "Viewer as more than one other person" in which the character who was the viewer accumulates by repeating the experience that the viewpoint changes over and over again and that it confronts the character who was the viewpoint was shown. Third, by showing that the expression method of "viewpoint of multiple characters" does not require the appearance of an HMD on the video nor the equality of space between shooting and viewing, I showed that <u>this expression technique</u> can be applied to many 360-degree video works.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Shigeru Kobayashi			
Co – Examiner	Masami Hirabayashi			
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						
修士論文提出者	学籍番号	18108	名前	佐藤優太郎		
修士論文題名	モノの認識とその描写に関する研究					
<p>本研究は、現代社会の複雑化したコミュニケーション形態が持つ課題に対して、修士作品「似ているものたちのエッセイ-鳥の巻-」の制作を持って、鑑賞者にそのような状況に対応するための思考を促すことを目的とする。論文では修士作品の制作と合わせ、「リアリティ」の個人差に由来するコミュニケーションの強度について考察した。</p> <p>社会が全体で共有する価値規範が衰退したとされる現代では、集団におけるコミュニケーション形態は多様化・複雑化し、そうした規範の範囲は限定的でハイコンテキストなものとなった。こうした状況の進行により、コミュニケーション規範にはむしろ感覚的・身体的な反応そのものが台頭してきた。本論では、集団におけるコミュニケーション規範についての社会学的な議論と、認知科学的な身体の自己感に関する議論を補助線に、そのような状況を「リアリティが乱立」した社会であると捉える。そして、コミュニケーション発生時におけるその場限りの価値規範＝「リアリティの乱立」に晒されるような状況に対して、個人は自身が置かれる状況に自覚的になることが必要だと考える。そこで本制作では、「見ること」と「見ようとする」との差異に着目し、それらの位相の連続性を指摘する「見えてしまうもの」(＝似ているもの)に関する様々なモチーフを提示する。そうすることで、現代のコミュニケーション形態における状況への批判的な理解の場を与え、そうした状況に対応するための思考を促すことを試みた。</p> <p>本論の構成は、一章で本研究の論点を述べ、修士作品の制作によって問題にアプローチすることを述べた。二章では、現代社会におけるコミュニケーション形態について、社会学的な議論を参照し、本論のコミュニケーション規範に対する捉え方(＝「リアリティの乱立」)を述べた。三章では、認知科学で扱われる身体の自己感についての議論を参照し、生物学的な身体を共有していることについてのコミュニケーション規範について考察した。四章では、二章と三章で行った議論について、その接続点を述べ、作品制作の目的と手法について述べた。五章では、修士作品「似ているものたちのエッセイ-鳥の巻-」の解説と作品の考察を行った。六章では、作品の考察を踏まえ、再度本論の議論と合わせて、「見ること」「見ようとする」との差異について考察し、「リアリティ」の個人差に由来するコミュニケーションの強度について考察した。最後に今後の課題について検討した。</p>						
論文審査員	主査	前林明次教授	副査	小林昌廣教授	副査	桑久保亮太准教授

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	18108	Name	Yutaro Sato
Title	Study on recognition of object and their description.			
<p>In this research, the master's work "Essays of Similar Things-ver.bird-" was created to address the issues of the complex communication forms of modern society, and viewers responded to such situations The purpose is to encourage thinking to do. In my dissertation, I considered the strength of communication derived from individual differences in "reality" along with the production of master's work.</p> <p>In today's era where socially common values have been lost, the forms of communication in groups have become diversified and complex, and the scope of such rules has become limited and high-context. As these situations progress, paradoxical sensory and physical reactions have emerged as communication norms. In this paper, the sociological debate on communication norms in the group and the debate on cognitive science's self-feeling in the body are used as supplementary lines, and such a situation is regarded as a society in which reality is "jumble." Then, in a situation where the ad-hoc value rule at the time of communication occurs is exposed to the "jumble reality", it is necessary for an individual to be aware of the situation in which they are placed. Therefore, in this production, we focus on the difference between "seeing" and "try to see" and present various motifs related to "visible things" (= similar things) that point out the continuity of their phases. I do. By doing so, I tried to provide a place for critical understanding of situations in modern forms of communication and to encourage thinking to respond to such situations.</p> <p>The structure of this paper described the issues of this research in Chapter 1, and stated that approaching the problem by creating a master's work. In Chapter 2, I referred to the sociological debate on the form of communication in modern society and described how to understand the communication norms of this paper (= "jumble reality"). In Chapter 3, we looked at the discussions of bodily self-feeling in cognitive science and considered the norms of communication about sharing a biological body. Chapter 4 describes the points of connection between the discussions in Chapters 2 and 3, and the purpose and method of work creation. In Chapter 5, I reviewed the work of my master's work "Essays of Similar Things-ver.bird-". In Chapter 6, based on the consideration of the work, the differences between "seeing" and "attempting to see" were discussed again, together with the discussion in this paper, and the intensity of communication resulting from individual differences in "reality" was considered. Finally, future issues were discussed.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Akitsugu Maebayashi		
Co – Examiner		Masahiro Kobayashi		
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						
修士論文提出者	学籍番号	18112	名前	白石 覚也		
修士論文題名	新たな創造的な関係性をもたらす AI との協奏ライブコーディングシステム					
<p>近年、人工知能は目まぐるしい進化を遂げ、様々な分野で利用されるようになり人工知能を用いた技術に対する議論も一段落し、AI という言葉は人々に浸透している。人工知能が持つ能力の一部は既に人間を超えており、統計的处理や人間がすべき作業の一部を担うことのできる、私たちの生活を豊かにしてくれる新しい存在である。</p> <p>そして、これまで人工知能用いたアートは、古くから多くのアーティストや研究者が探求してきた。アートにおける人工知能はいくつかの役割を担ってきた。創作者をサポート・支援する、自ら行う芸術を目指す、などである。しかしここに、創作者を学習し共に影響を与えながら進化するためのAI、つまり創作者近似型の役割を加えることを提案する。著者自身を学習することによって、著者の思想が記録され保存されることで、自分自身と向き合うためのAI となり、著者へ何かしらの影響を与える、または進化させることが可能ではないかと考える。</p> <p>本修士論文は、このような状況を背景として、著者が扱っているライブコーディングを通じ、リアルタイムで作っていく緊張感やセッション的な考え方がクリエイティブな関係において創作者近似型AI との協奏をどのように捉えられるのかを示すものである。</p> <p>作品「Inclusion」は、パフォーマンス作品であり、オリジナルシステムによる創作者近似型AI と著者の同時リアルタイムコーディングによって音を生成、および生成データを用いたデータビジュアルライズによって構成される。このようにAI と著者による協働ライブコーディングを通して、新しい創作者近似型AI とその役割、およびそのAI を用いての協働ライブコーディングパフォーマンスは、新たなライブコーディングの形態を体現するとともに、新たなAI の領域の可能性を示すことを目指した。</p> <p>本稿では、第1章で著者の契機を含めた研究の目的などについて論じる。第2章では、AI の歴史を参照しながら、技術的発展により表現分野へ影響を与えたことについて語り、芸術分野にてAI が活躍している参考事例について分析する。第3章では、既に社会で人間と共に創造性を拡張しているAI について、関係性を考察しつつ、本作品のコンセプトについて語る。第4章では、制作過程においてアップデートされていった事柄について述べる。第5章では、本作品の概要やパフォーマンス構成、および最終的なシステムについて述べる。第6章では、制作を通じての考察およびパフォーマンスを通じての主観的考察を示す。</p>						
論文審査員	主査	平林 真実	副査	小林 茂	副査	松井 茂

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	18112	Name	Kakuya Shiraishi
Title	Mutual complementation LiveCoding system with AI which brings new creative relationships.			
<p>In recent years, artificial intelligence has evolved at a dizzying pace, and is being used in a variety of fields. Some of the capabilities of artificial intelligence are already beyond humans, and it is a new entity that enriches our lives to take on some of the statistical processing and human tasks.</p> <p>AI-powered art has long been explored by many artists and researchers. Artificial intelligence in art has played several roles. The support and assistance's creations, aim the art to carry out their own, and the like. But here, I suggest adding AI, the creator approximation type, to learn and evolve creators together. I think that by learning the author himself, the author's thoughts are recorded and preserved, and it becomes AI to face himself, and it is possible to have some influence on the author or to evolve it.</p> <p>Against this background, this master's thesis shows how the tension and session-like thinking created in real time through LiveCoding, which the author is dealing with, can be perceived in a creative relationship as a concerted effort with creator-like AI.</p> <p>"Inclusion" is a performance work, which is composed of sound generation by creator approximation AI using the original system and simultaneous real-time coding by the author, and data visualization using the generated data. Thus, through the collaborative LiveCoding between AI and authors, the new creator approximation AI and its role, and the collaborative LiveCoding performance using the AI aimed to embody a new form of LiveCoding and to show the potential of a new AI.</p> <p>Chapter 1 discusses the purpose of the research including the author's opportunity. Chapter 2 discusses the impact of technological developments on the field of expression, and analyzes reference cases in which AI plays an active role in the field of art. Chapter 3 discusses the concept of AI, which is already expanding creativity with humans in society, while considering its relationship. Chapter 4 describes the updates made during the production process. Chapter 5 provides an overview of the work, its performance structure, and the final system. Chapter 6 presents observations throughout production and subjective observations through performance.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner				
Masami Hirabayashi				
Co – Examiner				
Shigeru Kobayashi				
Co – Examiner				
Shigeru Matsui				

修士論文要旨

情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科メディア表現専攻						
修士論文提出者	学籍番号	18118	名前	林 毅		
修士論文題名	交差音響管共鳴特性による音像定位の実現					
<p>本研究は様々な手法によって創られる電気信号という形態の音響に対し、音の発生に物理的な根拠を与えるための音響管構造体を設計し、それが持つ音響特性に合わせた音源を作成することで楽器のボデーからの放射音のように周波数に依存した音像定位の生成を試みる検討である。</p> <p>実体性のある音源では、その発生過程に必ず物理現象を伴っている。楽器を考えれば弦やリードやボデーと言った構造系の振動とボデー本体内部の音響系、すなわち空気の振動があり、両者間でエネルギーのやりとりがなされ最終的な音響を空間へ放出している。したがって、弦やリードは起振源であり、その楽器の持つ音像定位と音色はこれらの振動だけでは決まらず、構造系のボデー振動とその内部空間の共鳴が加わり最終的な音色が特徴付けられている。さらに、近年の IRCAM の音響合成における物理モデリングの考え方、これに大きな影響を与えた認知心理学分野での W.Gaver の述べた聴覚知覚の物質志向性の指摘からも音源の物理プロセスを本研究における起点とする。</p> <p>一般的にスピーカからの再生は完成された音響を再現することを目的としている。一方、電気信号での音響創造の過程に於いて、スピーカは電気音響信号と共に起振源にすぎないと捉え直し、音響管構造体による共振と共鳴による物理現象による放射音の音像定位を検討した。この構造体は複数の音響管を交差結合させ、複数の共鳴と空間的な配置による音像定位を実現するもので、「Risveglio」（リズベリオ=覚醒）と命名する。</p> <p>音響工学の分野では単管の共鳴は解析されているが、2つ以上の音響管が交差する例については系統的な解析は無い。本稿では、はじめに交差する音響管の共鳴特性を固有値問題として FEM と実験により解析を実施する。管端末の境界条件と起振源であるスピーカの結合条件が管共鳴の独立性と有効共振器長に重要な設計要因であることが判明し、今後の様々な複合音響管による構造検討の基本原理を得た。</p> <p>起振源の音源生成方法の考え方は、自然現象を、テクノロジーを通して別の形態で知覚させることである。ヴァイオリンの擦弦振動に着目し、構成スペクトルを FFT によって抽出し、時系列配置することで新たな旋律を生成する手法を開発した。また、FFT 処理で2次的に側帯波を付加する手法で音響管共鳴と合致する確率を高めた。</p> <p>音響管構造体「Risveglio」は床面積 2m×2m の空間に設置する条件で設計され、音源と構造体がアコースティック楽器のように強く結びつき一発音体として周辺空間の音響特性へも影響を及ぼしながら独自の広がりを持った音響空間を創造する電気音響信号の新しい楽器と言える。</p>						
論文審査員	主査	小林 孝浩	副査	三輪 眞弘	副査	小林 昌廣

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	18118	Name	takeshi HAYASHI
Title	Realizing Acoustic Localization Images according to Controlling Cross Columns Cavity Resonances			
<p>In this research, we design a sound tube structure to give a physical basis to sound generation for sound in the form of electric signals created by various methods, and create sound sources that match the sound characteristics of the sound tube structure. In this study, we attempt to generate a sound image localization that depends on the frequency, such as the sound emitted from the body of an instrument.</p> <p>In a sound source having a substantial nature, a physical phenomenon always accompanies the generation process. Considering musical instruments, there are vibrations of structural systems such as strings, leads and bodies and acoustic systems inside the body, that is, air vibrations, and energy is exchanged between the two to emit final sound to space. Therefore, the strings and leads are the excitation source, and the sound image localization and timbre of the musical instrument are not determined by these vibrations alone, but the final timbre is characterized by adding the body vibration of the structural system and the resonance of its internal space. In addition, from the idea of physical modeling in the sound synthesis of IRCAM in recent years and the material orientation of auditory perception described by W. Gaver in the field of cognitive psychology that greatly influenced this, this study also examined the physical process of sound sources. And the starting point.</p> <p>Generally, reproduction from a speaker is intended to reproduce a completed sound. On the other hand, in the process of creating sound using electric signals, the speaker was considered to be only a vibration source together with the electric sound signals, and the sound image localization of the radiated sound due to the resonance caused by the acoustic tube structure and the physical phenomenon due to the resonance was examined. This structure cross-connects multiple acoustic tubes to achieve sound image localization by multiple resonances and spatial arrangements, and is named "Risveglio".</p> <p>In the field of acoustic engineering, single-tube resonance is analyzed, but there is no systematic analysis of an example where two or more acoustic tubes intersect. In this paper, first, the resonance characteristics of the intersecting acoustic tubes are analyzed as eigenvalue problems by FEM and experiments. The boundary condition of the tube end and the coupling condition of the loudspeaker, which is the source of vibration, were found to be important design factors for the independence of tube resonance and the effective resonator length. Got the principle.</p> <p>The idea of the method of generating a sound source of an excitation source is to make natural phenomena perceived in another form through technology. Focusing on the bowed vibration of the violin, we developed a method to extract the constituent spectrum by FFT and generate a new melody by arranging it in time series. In addition, the probability of coincidence with acoustic tube resonance was increased by a method of adding a sideband secondarily by FFT processing.</p> <p>The acoustic tube structure `` Risveglio '' was designed under the condition of being installed in a space with a floor area of 2 m × 2 m, while the sound source and the structure were strongly connected like an acoustic instrument while affecting the acoustic characteristics of the surrounding space as a single sounding body. It can be said that it is a new instrument of electric acoustic signal that creates an acoustic space with its own expanse.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Takahiro Kobayashi			
Co – Examiner	Masahiro Miwa			
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	18119	名前	深尾 望		
修士論文題名	写真におけるアーカイブの再定義					
<p>修士作品《(pa)street-view》は、未経験者や非専門家が直接体験者に代わって、過去の出来事の実相を未来に向けて継続的に語り継ぐための装置である。</p> <p>フィルムを中心とするアナログ時代の写真は、その扱いの難しさから劣化や散逸、死蔵化の一途を辿っている。幸いなことにも一部の資料は各国の MLA によってデジタル化され、保存・公開が進められている。デジタル・アーカイブが広く公開されることによって歴史資料は研究者のみに開かれていた状況から解放され、より多くの人からのアクセスを可能にする。しかしながら、現状のデジタル・アーカイブの設計は人々がそれを通じて資料や歴史を学ぶことに優しい環境ではなく、またその活用はシステムの中に設計されていない。提供される写真資料をどのように活かすかは、利用者に完全に委ねられている。同時に、アナログ時代の写真は体験者の喪失という問題も抱えている。この問題に対し、数多くの団体や研究者がその体験者の語りを保存する試みを行っているが、今後、体験者が喪失する時代をわれわれは避けては通れない。</p> <p>体験者が喪失し、メディアによる記録だけが残った社会で、どのようにして残された未経験者が、過去を次世代の人々に語り継ぐことができるのかを模索する必要があると著者は考える。</p> <p>《(pa)street-view》は各時代の未経験者や非専門家が、一般的に共有されている歴史と、デジタル・アーカイブによって提供される、歴史を表象する写真の分析だけではなく、自身が当事者として写真がうつしだす人々の行動を再現し、擬似的に過去の体験者となり、そのなかで生じる現代人としての視点から過去に対する解釈・批評を含めた語りを参照したメディアを用いて構築するものである。それによって過去を振り返るという行為は、人々がその出来事を「知る」という従来の段階に加え、そこに現代の課題を「発見」し、後世の人々に「残す」ところまで拡張される。そのような工程を繰り返すことにより、歴史の語りは次世代の人々による解釈と批評を挟む形で語り継がれ、その是非を問われ続けるものになる。本論が提唱するような資料の解釈と歴史叙述の枠組みは、デジタル・アーカイブによる写真資料の公共圏の拡大に呼応する、新たな歴史の語り方、公共的な歴史のあり方を構築する。</p> <p>《(pa)street-view》を通じて、過去の人々が残したアーカイブをもとに歴史を語り直し続けること、それは途絶えてはならない永遠の任務である。</p>						
論文審査員	主査	松井茂	副査	赤松正行	副査	三輪眞弘

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	18119	Name	Nozomi FUKAO
Title	Redefining archives in photography			
<p>The work for the Master’s degree, the “(pa)street-view,” is a device for a person who has not experienced past events or a non-expert to continuously pass down to the future the real state of the past events in place of the person who has directly experienced them.</p> <p>Photographs in the analogue age, mostly those of film, are increasingly deteriorating, dispersed, or hoarded up due to their difficulty in handling. Fortunately, some of sources have been digitized by MLA in each country and in the process of preservation and public utilization. By making digital archives widely available, historic sources are freed from the limited access by researchers to become accessible by more people. However, the current design of digital archives is not user-friendly for people to study sources and history through them, nor is their utilization built in in the system. It is completely up to users how to utilize the provided photographic sources. At the same time, photographs in the analogue age also have a problem of losing those who have experienced the events captured in them. For this problem, we cannot avoid having the time when there will be no person who has experienced them in the future, although many groups and researchers are trying to preserve the narratives by those who have.</p> <p>It is the opinion of the author that it will be necessary to explore as to how people left behind without experience will be able to pass down the past to people of the next generation in the society where there is no person with experience but only the records by media remaining. In the “(pa)street-view,” people without experience and non-experts in each age not only analyze the generally-shared history and digital archives-provided photographs which represent history but also reproduce by themselves as persons concerned the acts of people projected by photographs, artificially experience the past, and construct narratives including the interpretation and criticism of the past from the perspective of modern persons arising from it, using the media referred to. In addition to the previous phase of people “learning” the events, the act of looking back over the past by it extends to “discovering” the issues of the present time and “leaving” them to people in the future. By repeating such processes, narratives of history will be passed down with the interpretation and criticism by people of the next generation, continuing to question their appropriateness. Such framework proposed by this paper for interpreting sources and narrating history constructs a new way of narrating history and a new state of public history, corresponding to the expansion of the public sphere for photographic sources by digital archives.</p> <p>Continuing to narrate and correct history based on the archives left behind by people in the past through the “(pa)street-view”: It is an eternal mission which should not be discontinued.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Shigeru MATSUI		
Co – Examiner		Masayuki AKAMATSU		
Co – Examiner		Masahiro MIWA		

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	18120	名前	伏田 昌弘		
修士論文題名	複合現実を用いた Live 空間の提案					
<p>研究背景として自分自身が今まで行ってきたバンドやジャズセッションへの参加、ラップトップ PC でのパフォーマンス、イベント企画といった経験から音楽 Live の楽しみ方は演者のテクニックの差はあれど大きな変化はないのではないかと感じていた。</p> <p>このことに対して問題意識を持ち、音楽空間にメディア技術を持ち込むことによって Live 空間自体を拡張し新しい表現を行うことで、観客に新しい音楽体験を提案できないかと考えた。IAMAS において年次制作では「FaceSession」を制作し iPhone を用いた参加型音楽を考えた。その後、修士制作においては MixedReality の技術に着目し、中間発表では「オンラインでアバターを介しての Live 鑑賞を行うシステム」、予備審査 1 では Live 空間でアバターをコントロールし会場を盛り上げる「Audience Jockey」を制作した。それらを経て、複数人で MR 空間を共有しインタラクティブな音楽体験が可能な「Avatar Jockey」を制作した。</p> <p>本研究は、MR を用いてリアルタイムにインタラクティブな音楽 Live パフォーマンスができる新しい Live 空間を作り、その体験の面白さや可能性を検証することを目的としている。</p> <p>MR を用いた新しい Live 空間として、仮想空間をコントロールしているのが人間であり、パフォーマンスが仮想空間を操作することで行われていることが実空間からも明確にわかるといった、通常の Live と同様となるような条件を考慮した新しい Live 空間の定義を行った。では、新しい Live 空間について述べる。①実空間に重ね合わさっている仮想空間と音が参加者に共有されていること。②体験者が聞く音が 3 次元的な方向・距離・拡がりをもつ立体音響であること。③実空間の制約がなく、いつでもどこにいても音楽体験が可能であること。④現実空間内に人間の手で音を自由に配置し 1 回限りの音楽空間を Live で構築できること。⑤視覚で音源がある方向・距離を確認できること。⑥観客参加型音楽であること。これらを満たす空間を新しい Live 空間と定義する。これらを検証することにより、複合現実を用いた Live 空間の提案を行う。</p> <p>第 1 章では研究の概要・動機・目的を第 2 章では MixedReality、VirtualReality について述べ、MixedReality の最新動向や先行研究について述べる。第 3 章ではシステム開発の変遷、「遠隔音楽 Live システムの開発(中間発表)～Avatar Jockey の開発(予備審査 2)」と MRLive パフォーマンスについて記述する。第 4 章では修士作品「Avatar Jockey」の制作や課題と対応、第 5 章で評価と考察を行い、第 6 章で結論と今後の展望を論じる。</p>						
論文審査員	主査	平林真美	副査	赤松正行	副査	小林 昌廣

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	18120	Name	Masahiro Fushida
Title	Proposal of Live space using Mixed Reality			
<p>This research was inspired by my experiences planning music events, performing with my laptop, and participating in Jazz jam sessions. These experiences showed me that, while each performance is different based on the performer's technique, audiences enjoy all these performance in much the same way. To address that issue, I wanted to propose a new musical experience for audiences by incorporating media technology into the music space. At IAMAS, I created <i>FaceSession</i>, a participatory music experience for iPhone, for my first-year year-end presentation. After that, I shifted my focus to mixed reality technology for my graduate project. For my second-year's mid-term presentation I created <i>System for Live Music Viewing through Avatars</i>. Next, for my graduate project's first preliminary examination, I made <i>Audience Jockey</i>, a system that enlivens a music venue by controlling avatars in the live music space. After all that, I created <i>Avatar Jockey</i>, a system that provides an interactive musical experience in mixed reality shared by multiple users.</p> <p>The objective of my research is to create a new live music space in which MR is used to enable interactive music performances. I will verify how enjoyable this performance system is, and I will investigate possibilities for its application.</p> <p>I define this new live space as a mixed reality space that has the same conditions as ordinary music performance space, and in which it is clear to viewers in real space that the virtual space is being controlled and a human is doing it. This new space has the following characteristics: ①participants all experience the same sounds as well as the same mixed-reality space. ②Three-dimensional acoustics that have expansion, distance, and direction. ③It allows users to create a musical experience anywhere without the limitations of real space. ④In it, a unique live music space can be created with participants freely arranging sounds with their hands in real space. ⑤Users can confirm the distance and direction of the sound with their eyes. ⑥The music in this space incorporates audience participation. I define space that contains all these characteristics as my new live music space. By verifying this, I will propose a new live space that incorporates mixed reality.</p> <p>In chapter 1, I will give an overview of my research and describe my motivation and objectives. In chapter 2, I will go into further detail about mixed reality and virtual reality, and I will address recent trends in mixed reality as well as previous research. Chapter 3 describes how this system changed over time, the development of <i>Avatar Jockey</i>, and the development of <i>Remote Live Music Performance System</i>, and the performances of <i>MRLive</i>. In chapter 4, I address the problems I encountered while developing <i>Avatar Jockey</i> and how I dealt with them. In chapter 5 I will evaluate and analyze my work; and in chapter 6 I will conclude and discuss how my work might be developed in the future,</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner		Masami Hirabayashi		
Co – Examiner		Masayuki Akamatsu		
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	18122	名前	森田 了		
修士論文題名	ガムランにおける独自概念「ラサ」に触発された音楽創造の試みとその手法の可能性					
<p>本研究は2つの内容を扱っている。一つはガムランにおける独自概念「ラサ Rasa」に触発された音楽を創造する試みについて、もう一つはその手法の持つ可能性についてである。</p> <p>筆者はインドネシアの民族音楽「ガムラン」の持つ独自の概念「ラサ」を構成する要素の一部をフロー体験として捉え、そのフロー体験を最小限の動作・音楽の構成要素から得る音楽作品《Sar/on rails》を制作した。本稿では作品及びその制作過程の解説を行う。ガムランは他国から様々な文化の流入や歴史的干渉を受けつつもそれらを自らの糧とし、拡張・発展してきた音楽である。また、演奏の簡易さ・譜面の読みやすさ・互いに音を聴き合い演奏する音楽であることなどの理由から、近年ガムランは世界各地で教育音楽としても受容されている。</p> <p>しかし日本におけるガムランコンサートで注目されるガムランの要素は、主に音色や響きであり、歴史的背景や音楽の構造にまで目を向けられることは稀である。こうした背景から筆者は、音色や響き以外の要素としてガムランにおける独自概念である「ラサ」に着目した。なぜならラサの理解を試みるその過程で、ガムラン音楽の更なる発展を得られると考えたためである。</p> <p>「ラサ」とはガムランの持つ「味わい」「感じ」「思い」「情緒」などの非言語的概念を指す言葉で、演奏・口伝などを用いて伝承されている。ラサという言葉の使われる対象は演奏方法・間の取り方・音響バランス・テンポなど幅が広く、その全てを捉えることは容易ではない。しかし、筆者は電子楽器《Gamelanyar》(森田 2018)の制作を通して、ガムラン演奏の「音板を叩くと同時に一つ前に叩いた音を止める」という動作の反復から生まれる独特のフロー体験を一種の「ラサ」と捉え、要素単位であればすでに一般化された概念によってラサを捉えることが可能ではないかと考えた。</p>						
論文審査員	主査	三輪眞弘	副査	小林昌廣	副査	桑久保亮太

ABSTRACT

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	18122	Name	Ryo MORITA
Title	Attempt to Create Music Inspired by “Rasa” in Gamelan and the Possibility of the Method			
<p>This research has two components: the creation of music inspired by “Rasa,” a concept unique to the traditional Indonesian music “Gamelan,” and an analysis of the potential contained by the method used to create that music. I understand the elements that compose “Rasa” as an experience of the “flow state,” and I created the musical piece <i>Sar/on rails</i> to enable that experience using minimal movement and musical components. In this paper I explain the work and the process of its creation. Through the history of Indonesia, Gamelan has expanded and developed with an influx of culture and the historical intervention from other countries. Nowadays, Gamelan is used in music education all over the world. This is because it is simple to perform, its musical scores are easy to read, and it requires that performers listen to one another.</p> <p>However, the elements of a Gamelan concert that attract the most attention in Japan are its tone and sound – people rarely pay attention to its historical background and musical structure. I focused on Rasa, an original Gamelan concept, rather than tone and sound because I believe that – although Rasa has a complicated meaning and significance – the process of trying to understand Rasa through <i>Sar/on rails</i> may contribute to the further development of Gamelan music.</p> <p>Rasa refers is a nonlinguistic concept that means something like “taste” “feeling” “essence” and “emotion.” It was passed-down through performance and oral tradition. Rasa is used in a variety of contexts; it can refer to playing style, spacing, acoustic balance and tempo. It is difficult to grasp all the ways in which it can be used. Through the process of creating the electronic instrument <i>Gamelanyar</i> (Morita 2018) I came to understand the unique flow state brought about by the repeating the action of striking a key and at the same time muffling the sound of the previous key struck as one kind of Rasa, and I came to believe that if Rasa could be seen as a unit, it may be possible to understand it through more well-known concepts.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Masahiro MIWA			
Co – Examiner	Masahiro KOBAYASHI			
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						
修士論文提出者	学籍番号	18123	名前	渡部早稀		
修士論文題名	ジェンダーを乗り越える芸術表現					
<p>自身の問題意識を、「様々な領域や事柄、概念で起こっている解決の難しい対立する状況を、どうすれば乗り越えることができるか」にあると述べてきた。この主張は、私が直面してきた性差、家族、仕事など、生活を取り巻く人間関係の諸問題を、芸術表現によって精神的に乗り越える方法を模索してきた実体験を、普遍的な研究として位置づけるために行った問題設定である。言い換えると、こうした差異に関わる表現を芸術と考えてきた。このことを前提に、本論では、修士作品『新世界より』(脚本)制作の経緯を明らかにする。</p> <p>第1章は、「ジェンダーを乗り越える芸術表現」という修士研究のきっかけとなった問題意識、ドラッグクイーンの体験、研究のリファレンスとした篠原資明『差異の王国』について述べた。</p> <p>第2章は、3つの先行作品について検証した。1つめは、詩人で映画監督の園子温の作品『ひそひそ星』。2つめは、現代美術の作家、ソフィ・カルの作品「限局性激痛」。3つめは、ドラッグクイーンと古橋悌二の表現活動について。</p> <p>「ジェンダーを乗り越える芸術表現」は、篠原が「芸術とは、差異を積極的に許容するところ、差異をことほぐところだと」と述べていることと重ねて考えられることを確認した。</p> <p>第3章は、「脚本」を検証し、「設計図としての脚本」という考え方を見出した。「脚本」への関心は、『ひそひそ星』がまず脚本として書かれたことに基づく。高橋洋の脚本論から、メタ的な脚本の可能性を検証した。そして、寺山修司、安部公房の研究から、現在新たに注目される、脚本の位置付けを検証した。</p> <p>「脚本」の持つ、メタ的な側面と、オーソドックスな機能から、「設計図としての脚本」を位置づけ、自身の表現形式として選択した。</p> <p>第4章は、修士作品までに制作した作品を振り返る。第2章でのリファレンス作品、第3章での「設計図としての脚本」と並行して、修士作品に向けて、表現内容、表現形式に関して、自作を通して試行錯誤した過程を論述する。</p> <p>インスタレーションやテキスト作品を経て、「設計図としての脚本」を作品とした経緯を述べる。</p> <p>第5章は、修士作品:脚本『新世界より』で挑戦した表現内容と形式について論じ、現時点で、私にとって「ジェンダーを乗り越える芸術表現」として制作した「設計図としての脚本」を総括する。</p>						
論文審査員	主査	松井茂	副査	三輪眞弘	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	18123	Name	Saki Watanabe
Title	A style of artistic expression that goes beyond gender			
<p>My research deals with the following question: how can we overcome conflict within various areas, things and concepts? I decided to address this issue in order to position my experience of searching for a method of using art to psychologically overcome the problems surrounding interpersonal relationships that I confronted in aspects of life such as gender, work, and family as research with universal applicability. In other words, I consider the expression of these differences as art. Through this paper, I will clarify the background of my master's project <i>From the New World</i>.</p> <p>Chapter 1 describes my understanding of the problem that inspired me to research “a style of artistic expression that does beyond gender,” the experience of drag queens, and Motoaki Shinohara. I used “the Kingdom of Differences” as a reference.</p> <p>Chapter 2 examines three other works that inspired my research - the first is <i>Hiso hiso boshi</i> by poet and film director Shion Sono. The second is <i>exquisite pain</i> by contemporary artist Sophie Calle. The third is the work of drag queens and Teiji Furuhashi.</p> <p>Chapter 3 addresses scripts and the idea of scripts as blueprints. My interest in scriptwriting is based upon the fact that <i>Hiso hiso boshi</i> was first written as a screenplay. Based upon Hiroshi Takahashi's theory of script-writing, I address the possibility of “meta-script-writing.” Then, using the research of Shuji Terayama and Kobo Abe, I examine ideas that are currently attracting attention about the role of scripts. I consider script to be a “blueprint” and chose it as the format for my work because of a script's meta aspects and orthodox functions.</p> <p>Chapter 4 looks at the work I produced before making my master's project. In parallel with the preceding works examined in chapter 2 and the analysis of “script as a blueprint” from chapter 3, I discuss the process of trial and error through which I came to create my master's project. I describe the process of creating this “blueprint script” using as text and as an installation.</p> <p>Chapter 5 discusses the content and form of my screenplay <i>From the New World</i>, and summarizes in what ways it is a “script blueprint” that I created to serve as “a style of artistic expression that goes beyond gender.”</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Shigeru Matsui			
Co - Examiner	Masahiro Miwa			
Co - Examiner	Yasuko Imura			

修士論文提出者	学籍番号	19120	名前	安岐理加
修士論文題名	道具が媒介する記憶-生活造形としての「延縄」			

本研究は、筆者が2012年より生活拠点を置く瀬戸内海東部に位置する豊島の自宅に残されていた、延縄漁に使用する延縄漁具である「ナワバチ」について、背景や用途を、文献や、フィールドワークに求めながら、道具が内包している人々の生活の記憶を解釈し、残された道具の造形性を論じるものである。

第1章は残された道具を筆者が手にした場所である「豊島（てしま）」という島について、1970年代に豊島でおきた豊島事件における、廃棄物対策豊島住民会議が2005年に作成した『豊さを問うⅡ 調停成立5周年をむかえて 豊島事件の記録』を参照し述べ、また、筆者が拠点とする『てしまのまど』の活動趣旨にふれながら、残された道具に対する筆者の関心事項を述べる。

第2章では、香川県漁業史や、民俗学者の宮本常一の文献を、瀬戸内海の年代における社会背景を追いながら参照し、「ナワバチ」を使用した「漂流漁民」の生活様式についての視座を深める。

第3章において「漂流漁民」の拠点である広島県東部の沿岸部へのフィールドワーク、現在の延縄漁の実践者である香川県瀬居島町の西原泰次さん、広島県尾道市の松本幸人さんへのヒアリングと作業風景の記録によって、認識したことを検証する。

第4章では、フィールドワークにおいて同行した瀬居島町の西原さんの漁撈について、アンリ・ベルクソンが論じるホモファーベルを参照しながら再解釈する。そして、人類学者大西秀之の「技法」及び「技術」についての考察と、美術家白川昌生がレヴィ=ストロースのブリコラージュを手がかりに再解釈した「アート」の概念から、道具を造形として捉えるための考察を深める。

第5章では本研究において、制作したインスタレーション作品『その島のこと』について、空間内に配置した、映像、物語、写真、道具、それぞれの展示物について、筆者の意図を説明した上で、インスタレーションの全体的な構成を解説する。

そして最後に、本作品鑑賞体験を元に、「残された道具」を「生活造形」として再解釈することの、その今日的な意義を論じる。

論文審査員	主査	前林明次	副査	金山智子	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	19120	Name	Rika AKI
-----------	------------	-------	------	----------

Title	Recollection mediated by tools, Human's livelihood seen from fishing tool "Long line"
-------	---

Nawabachi, a fishing tool used for longline fishing, was found left at home in Teshima in the eastern Seto Inland Sea. I sought the background and the use of it through literature and fieldwork. This study explains recollections of life which tools contain and discusses 造形性 of left tools.

In Chapter 1 I describe Teshima, where I got the left tool referring to a book written by a residents' group in 2005 regarding illegal dumping of industrial waste which occurred in the island in 1970s. Furthermore, I detail interest in left tools during mentioning the purpose of my base called Teshima no Mado. Chapter 2 deepens understanding of the lifestyle of fishers who used nawabachi and lived on the water searching Kagawa Prefecture Fishery History and Tsuneichi Miyamoto's books for the social background of the Seto Inland Sea. In Chapter 3 I verify my understanding gained from fieldwork in a coastal area in the eastern Hiroshima Prefecture, where the fishers was based and a survey for fishers who operate longline fishing today in Kagawa and Hiroshima. Chapter 4 reinterprets fishing in Seicho, Kagawa referring to Henri Bergson's Homo Faber. Moreover, I focus on Hideyuki Onishi's consideration for technique and Yoshio Shirakawa's reinterpretation of Art which he gets a clue from Levi-Strauss's Bricolage to perceive tools as molding. Chapter 5 describes the overall structure of the art installation "an Island" that I created in this study by explaining my intentions for the video, the story, the pictures and the tools in the art space respectively. Finally, I discuss the current meaning of reinterpreting left tools as molding in life following the art installation experience.

Examination Committee	
Chief Examiner	Akitsugu MAEBAYASHI
Co - Examiner	Tomoko KANAYAMA
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	19121	名前	小村雅信		
修士論文題名	グリッチが示す新しい価値					
<p>本論は、グリッチアートにおける、視覚的表れのみではなくグリッチの技術的本質を含めた芸術的価値を考察する。グリッチアートとは、コンピュータにおける不具合であるグリッチを表現に用いる芸術形式である。その芸術的価値を探求するにあたり、本論はグリッチの技術的意味を詳しく確認し、その上で本論独自のグリッチの定義を提出する。また、この定義および定義から導出されるグリッチ観を用いて、グリッチアートの既存の評価を更新する。</p> <p>「グリッチとは、人間にとっては異常であるが、システムにとっては正常である、その状態である。」本論はグリッチをこのように定義し、その他のコンピューターエラーと明確に区別する。この定義付けから、グリッチには人間にとっての認知に基づく理解と、機械にとっての理論的な理解という異なる2つの解釈があることが示される。現実には、グリッチには2種類の解釈が見られる。驚きや魅了といった受け手の心象や派手派手しい見た目を中心にする解釈と、あくまで技術的で即物的な現象としての解釈の2つである。本論は前者をユーザー的グリッチ観、後者を開発者のグリッチ観と名付け区別する。これらの観点は矛盾を呈することがある。前者にとってグリッチとは偶然起こる事故とみなされるが、後者にとっては意図的に再現可能な事象と理解される。本論のグリッチの定義は、2つの観点と、その解釈の矛盾を含意している。そして、この矛盾は、グリッチが技術的用語からグリッチアートという芸術的实践へと敷衍されるときに問題となる。</p> <p>グリッチアートは、その音楽としてのさきがけであるグリッチミュージックの流行を背景に、2000年代前半に視覚的なデジタル表現形式として現れた。Iman Moradiは2004年にこの芸術形式についての論文「Glitch Aesthetics」を、また2009年には共編にて画集であり論考も収録した書籍『Glitch: Designing Imperfection』を出版し、グリッチアートの理論的考察を行った。彼は、偶発的な事故の結果をPure Glitch、そうではない人工的に模された表象をGlitch-alikeとする二分法を提案した。この二分法は、ユーザー的グリッチ観に偏向した説明である。彼の理論には、開発者のグリッチ観がどこにも定位されないという問題がある。開発者の観点で考えるときには、グリッチはそのままの状態でグリッチアートになりうる。Moradi以降、開発者の視座からのグリッチを前提とするグリッチアートは多く登場するが、理論的には引き続きユーザー的グリッチ観に依拠したグリッチ解釈が多く見られる。本論の目的は、この論調の中に開発者的な観点を導入し、語られる芸術的価値を更新することである。</p> <p>開発者としての芸術家は、コンピュータを扱う芸術を論じるときには必ず射程に入るはずだ。しかし、ユーザーとしての芸術家が多く語られる一方で、その視点が十分に検討されてきたとは言えない。グリッチアートという芸術形式の在り方は、作家の中に開発者とユーザーが存在することを先鋭的に明らかにする。その2つの解釈が矛盾を示すなら、グリッチアーティストは矛盾に引き裂かれるような在り方を強いられる。だが、ユーザーであると同時に開発者的であることによってしか提示できない芸術的価値がグリッチアートにはある。グリッチが示す新しい価値とはそういった位相に存在する。</p>						
論文審査員	主査	松井茂	副査	前田真二郎	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	19121	Name	KOMURA Masanobu
Title	New Aesthetic Value in Glitch			
<p>This paper examines the aesthetic value in the glitch art which shows not only the visual representation but the technological nature of the glitch. The glitch art is an artistic form that uses the glitch as a malfunction in computers. To research the value, this paper confirms the technical meaning precisely and introduces the original definition of the word “glitch”. Then, with the definition and the derived perspective of glitch, existing valuations in the glitch art will be updated.</p> <p>“Glitch is the condition which is incorrect for humans but is correct for systems.” This is the definition and this state is clearly distinguished from other computer errors. This definition reveals the glitch has two different interpretations based on the human recognition and on the mechanical logic. In reality, it seems two concepts exist. One sees its prominent visual effect and its affect like a surprise or an enchantment, and another understands it as a phenomenon of the technology and the present. This paper coins the former interpretation as User’s Glitch Perspective and the latter one as Developer’s Glitch Perspective to make a distinction. These two can be contradictory. The former sees the glitch as an accident by coincidence, but the latter understands it as an event which should be reproducible by intention. The definition above implies these two perspectives and the contradiction in these. The contradiction comes as a problem when it extends the glitch into the art practice.</p> <p>The glitch art appeared as a visually digital expression in early 2000s on the background of the success of glitch music as its precursor. Iman Moradi had worked on the theoretical speculation about the glitch art. In 2004 he wrote <i>Glitch Aesthetics</i> which was a paper about this artistic form, and in 2009 published the jointly edited book <i>Glitch: Designing Imperfection</i> which consisted of many visual images and some writing. He introduced a dichotomy of Pure Glitch and Glitch-alike. It is explained that Pure Glitch is a result of coincidental accidents and Glitch-alike is other artificially mimicked representation. His view has a heavy deflection to the User’s Glitch Perspective. It is a problem that his logic has no space for the Developer’s Glitch Perspective. In Developer’s Perspective, the glitch can become a glitch art with no depiction. After Moradi, many glitch art works have appeared with the Developer’s Perspective, nonetheless, yet many have mainly depended on the User’s Perspective to think theoretically the glitch art. The purpose of this paper is to install the Developer’s Perspective into the tone of discussions and to update the aesthetic value in our mind.</p> <p>The artist as a developer is a concept which we should cover on thinking about the art using computers. However this concept has not been enough considered despite the artist as a user has been well often discussed. The glitch art as artistic form radically shows the obvious existence of both developer and user in one artist. The glitch artist can be forced the position to be torn with the contradiction if the two interpretation will make contradictory. The glitch art has a particular aesthetic value which only to be both developer and user at the same time can suggest. The new value in glitch exists on such a phase.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	Shigeru Matsui			
Co – Examiner	Shinjiro Maeda			
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	19122	名前	平塚弥生		
修士論文題名	シェアキッチンから生まれる繋がりに関する研究 - 「ちょいみせキッチンを事例として」 -					
<p>大量生産、大量消費の時代が終息を迎え、モノを所有する時代からシェアする時代に移りつつある。単にモノや場所だけをシェアするだけではなく、シェアを通して、そこで生まれる人の繋がりを重視するようになってきた。</p> <p>近年、様々なシェアリングエコノミービジネスが増え、キッチンシェアリングも増えてきている。その背景には、単純にキッチンシェアリングだけでなく、人との繋がりを生んでいくことへの期待があるのではないかと考えた。この問いのもとに、本研究では、岐阜県大垣市のシェアキッチン「ちょいみせキッチン」を事例対象として、シェアキッチンに集まる多様な人が誘発しているコミュニケーションとは何か、シェアキッチンによる人と人の繋がりはどのようなものかを明らかにし、地域においてシェアキッチンがもたらす価値と存在意義を探求することを目的とした。</p> <p>人間にとって共食は食べる目的以外に、他者とのコミュニケーションを図るための行為でもある。食べ物を分け合い、仲間と食べるという行為は、地域コミュニティにおける紐帯を形成したり、促進するのにも役立つ。一年間に渡るちょいみせキッチンでのオープンイベントを対象とした行動観察とM-GTA分析を行い主催者の立場からイベントでおこるコミュニケーションを明らかにし、また、参加者達のフォーカスグループインタビューにより、参加者の立場からイベントでのコミュニケーションについてみていった。両者の差異を、準備、協同調理、共食、片付けといったフェーズごとにさらに分析し、有効な仮説を導きだし、新たなイベントにおいて検証も試みた。これら一連の調査分析から、シェアキッチンでおこるコミュニケーション・プロセスを明らかにした。</p> <p>その結果、親密度の低い参加者同士のコミュニケーションにおいて、共食することはもちろんのこと、特に共に調理をすることが重要であり、ホワイトボードに書いた抽象的なレシピや調理器具や食材がコミュニケーションを誘発させ、共食中に参加者を自発的に移動させる、空間デザインがコミュニケーションを活性化させていることがわかった。また、参加者同士が、共に作り共に食する中で、緩いつながりが構築されることが明らかになった。この繋がりは、参加者が日常で当たり前に行っている調理や食べ方など、自身も自覚していないような小さな行為や考えを改めて見直したり、親しいが故に開示できない日常の悩みを吐露する場ともなっている。</p> <p>キッチンという空間でそれまでとは異なる視点・関心・興味と出会うことにより、自分自身の日常的な行為や経験を新たな価値やユニークなものとして再発見・再評価をする機会となっていることが理解された。</p> <p>今回の研究成果から、共に作って食べることが出来るキッチンを人が集まる空間に置くことにより、様々な対話が生まれ、一人の知識や視点からは得られない新しいアイデアが創出される可能性も示唆された。地域においては、ひとり暮らしの高齢者の見守りや子育てに悩む母親のセーフティネットとしての機能が期待できるであろう。寛容が必要な社会だからこそ、共に作り、分け合い、食べることをシェアするという社会的関係が求められていることを本研究から明らかにした。</p>						
論文審査員	主査	金山智子	副査	鈴木宣也	副査	小林孝治

Institute of Advanced Media Arts and Sciences, The Graduate School of Media Creation, Course for Media Creation				
Submitter	Student ID	19122	Name	HIRATSUKA Yayoi
Title	Weak ties generated at shared-kitchen: the case study of "Choimise kitchen"			
<p>As the era of mass production and large consumption ends, we are in the process of going from an era of ownership to an era of sharing. Instead of merely sharing things and locations, we have started to put an emphasis on connections to people born in those places through sharing.</p> <p>As the historical backdrop changed, our relationships also changed from originally having strong connections with territorial and blood relationships to being linked to companies and organizations with industrial relationships, as well as how we related to people in regions also starting to change. In recent years, various businesses in the sharing economy have increased, and shared kitchens have also started to increase. In that circumstance, instead of merely sharing a kitchen, I have wondered if it carries expectations towards producing connections with others. Based on that supposition, and using the shared kitchen “Choimise Kitchen” in Ogaki, Gifu as an example, my goal in this study has been in the search of the values and meaningfulness brought about by shared kitchens in the region. I want to clarify what is the communication induced by the diverse people who gather at shared kitchens, and what kind of connections are formed between people as a result of shared kitchens.</p> <p>To people, in addition to eating, sharing a meal is an act that aims for communication with others. Sharing food and the act of eating with friends forms important connections in the local community, and it is also helpful in encouraging those connections. In this study, based on observing activities over a period of one year at Choimise Kitchen during open events, it became clear through an M-GTA analysis and interviews with participants via focus groups that there was a process of inducing communication by means of using food as an intermediary. The results clearly showed that for the communication between participants who were not that familiar with each other, eating together but also particularly cooking together were both important in the formation of tentative connections between them. These connections allow for the reexamination of one's personal values, and for speaking out about troubles that familiarity consequently does not allow to be shown in daily life. Encountering with a variety of others can also be a catalyst for rediscovering and re-evaluating your own value from a different perspective, interest, or interest. From the results of this study, various conversations are born out of creating a kitchen as a place for people to gather where they can cook and eat together, and this implies the possibility of generating new ideas that cannot be obtained from the knowledge and point of view of a single person. It can also most likely carry with it the expectation in the region to serve as a safety net to watch over elderly people who live alone and also mothers troubled with raising children.</p>				
Examination Committee				
Chief Examiner	KANAYAMA Tomoko			
Co - Examiner	SUZUKI Nobuya			
Co - Examiner	KOBAYASHI Takahiro			