

戦略的創造研究推進事業 CREST
研究領域「デジタルメディア作品の制作を支援する
基盤技術」
研究課題「情報デザインによる市民芸術創出プラット
フォームの構築」

研究終了報告書

研究期間 平成18年10月～平成24年3月

研究代表者：須永剛司
多摩美術大学 美術学部 情報デザイ
ン学科、教授

§ 1 研究実施の概要

(1) 実施概要

このプロジェクトのねらいは、市民の表現を豊かにそして持続的に育むための基盤となる技術的なシステムと文化的なプログラムを研究し開発することにある。

かつてわが国では、盆栽や年賀状や祭りなど民衆の幅広い表現が社会によって育まれてきた。近代の美術教育の専門化とマスコミの発展による表現のプロフェッショナリズムが、それら表現を「芸術」の外に押しやってきた歴史がある。しかし、今日の情報技術が、人々の多様な表現をメディアという新たな対話の場に位置づけ、もう一度社会に復権する場を提供して始めている。

そのような背景の中で私たち研究チームは、デジタルメディア技術の応用によってそれら表現が社会につながる可能性を広げること、つまり人々の表現を「市民の芸術」にする複数の試みを展開した。それらの試みから、人々が表現を楽しむための「表現の知」を見いだすこと、そしてさまざまな表現の創造・共有・交換が行われる「表現の社会」を展望することができた。

研究を展開するために組織したのが、美系・文系・理系の学問が連携する学際共同研究チームである。人々の表現活動のあり方に関心をもつ「情報デザイン」と「社会メディア論」、そして技術による表現活動支援に関心をもつ「人工知能」と「社会ネットワーク」を専門とする4グループがそのチームを構成した。

それらの分野が共同することから見いだされたのは、人々の表現を支える「技術システム」に、表現活動の「文化プログラム」をカップリングさせ、両者を統合して利用する環境をデザインするという新たな研究開発の枠組みである。この研究では、その統合利用環境の総称を「参加型プラットフォーム」、開発した個々のプラットフォームを人々が表現活動を構築するための「パッケージ」と呼んでいる。

展開したのは、市民の表現のための「参加型プラットフォーム」がもつべき文化プログラムの基本構造の研究と開発である。その基本構造を、次の活動要素の連なりとしてデザインした。

- 1) 表現を共同すること
- 2) 表現を俯瞰し省察すること(表現をふり返り吟味し、そこから表現の意味と価値を把握すること)
- 3) 表現を再構成すること

合わせて、この基本構造を支え促進するための技術システムの研究と開発をおこなった。

それら研究開発を展開したのは、現実社会の実践の中に研究のプロセスをおく「実践駆動型」の研究アプローチである。そこから、さまざまなコミュニティがそれぞれの表現活動で利用するプラットフォームをパッケージとしてデザインすることができた。このアプローチによって、プラットフォームの初期構想段階から各パッケージが現実社会の文化的な実践としての表現活動に適合することが図られ、それぞれの開発完了時には、その文化的実践を実施する人々が自律的にパッケージを利用する表現活動が創出することを見いだすことができた。それらの実践での利用からそれぞれのパッケージの有効性が検証され、合わせて学際共同研究を実践によって駆動するアプローチの有効性も確認されている。

今後、このプロジェクトのひとつの成果である参加型プラットフォームの幅広い社会利用を普

及することとともに、研究開発のプロセスを社会の文化的実践の中におくアプローチというもうひとつの成果を、美系・文系・理系が相互に越境する新たな学問の構築につなげていきたいと考えている。

(2) 顕著な成果

本研究の成果となる試作品の多くは、試作品とそれを利用する社会実践(ミュージアム、学校、放送局、市民活動、自治体の文化活動)という形をとっている。

1. メタ表現活動支援パッケージ「かえり道のアートのスペース」(試作品とそれを利用する社会実践)

概要:

表現活動の中にある「メタ表現活動」を支え促進するパッケージ。メタ表現活動とは、人々が自らの表現を対象に、その表現に関する意味や意図をメタ認知として言語表現する行為、及び書かれた言葉から表現群の関係を見だし当該表現を空間配置する表現活動。比較的に大規模なイベントで、来場者が表現する機会を提供する参加型プラットフォーム。文化庁メディア芸術祭(先端技術ショーケース、2011年2月)で6000人、多摩美大オープンキャンパス(2011年7月)で400人、東京ゲームショー(2011年9月)で2500人、サイエンスアゴラ2011(2011年11月)で400人、メルエキスポ2012(2012年3月)で100人程度が参加した。参考URL: <http://kaerimichi.sunagaland.com/>

2. 表現活動プロセスの図解による対話支援パッケージ「予感ウォール(ドキュメント・ウォール)」(多視点構成表現支援パッケージ「Zuzie」及び実時間ビデオ記録支援パッケージ「RTV」が協調することで「予感ウォール」を利用する表現活動が成立している)(試作品とそれを利用する社会実践)

概要:

専門家と一般の人々の対話を視覚化し時系列の壁画として記録し提示する技法。実時間で行われる、記録・表現・提示によって、通常は揮発してしまう対話や活動を俯瞰することを支える。「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術・領域展示会:予感研3」では、一般来場者が展示された科学技術研究成果を表現することをとおして、研究者との対話を創発した。「予感研究所3」は、120以上の科学技術研究成果の展示会として、2010年5月に日本科学未来館で開催され、約2万人の来場者があった。

3. 人工知能学会誌 Vol.26, No.5, 2011年9月特集:参加型表現ワークショップ(論文集)

概要:

学会誌の特集号として「市民の表現活動を支える参加型プラットフォームの研究開発」というひとつの共同研究プロジェクトを4つの異なる視点から議論する論文を、関係する領域の論文と合わせて編纂した。異なる分野が共同することの難しさ、学問を越境することの大きな可能性を、そしてその先に見える新たな学問を展望することができた。

§ 2. 研究構想

(1) 当初の研究構想

この研究の目的は、人々が豊かな「表現の社会」をつくるために、市民がおこなう芸術的な表現活動の形成を支えることである。

そのための基盤技術として、デジタル・ネットワークによる表現支援のシステムとそのシステムを

利活用する人々の表現活動を、「市民芸術創出プラットフォーム」として構築することがこの研究の目標である。市民芸術とは、人々がそれぞれの日常を物語ること。その語り (narrative)をさまざまな形式、写真、文章、語り(音声)、音楽、絵画、映像 など、あるいはそれらの複合体として表現すること。そしてそれをデジタルメディア作品としてネットワークに公開し社会において共有すること。それらを共同的な活動としておこなうことである。これら活動とそれらを支えるシステムを社会の装置として実現する。

これら研究を進めるために3つのマイルストーンとゴールを以下のとおり設定した。

a) マイルストーン 1:第1次社会実践(平成 20(2008)年度)

平成 20(2008)年度に第1次社会実践をおこなう。そのために、「実践・活動・システム」の研究成果を統合し、市民による表現の支援に焦点を当てた第1次プラットフォームシステムを構築する。また実社会のユーザ参加による実践を組み立て活動とシステムの評価実験を実施する。この実験では「実践・活動・システム」の理論研究のためのデータを収集する。適正な実験規模の実社会ユーザによるシステム利活用の実践的実験の可否を研究達成度の判断基準とする。

b) マイルストーン2:第2次社会実践(平成 21(2009)年度)

平成 21(2009)年度には第2次社会実践をおこなう。第1次実践の評価から第2次プラットフォームシステムを構築し、さらに幅を広げた実社会ユーザ参加による社会実践を組み立て、システムの妥当性を検討する。この時点では、「実践・活動・システム」それぞれの理論と実践の適合性を検証する。地域コミュニティ規模が利用できるシステムの完成度と理論の妥当性を研究達成度の判断基準とする。

c) マイルストーン3:展覧会とシンポジウム(平成 22(2010)年度)

平成 22(2010)年度には、「実践・活動・システム」研究と開発、そして社会的な実践から導かれたプラットフォームとそれを利用する表現活動と表現作品を展示し、合わせてシンポジウムを実施する。そこでの「表現の社会」と「表現の知」に関する議論と展望を、研究達成度の判断基準とする。

d) ゴール 以上のマイルストーンを経た研究のゴールは、プラットフォームシステムの実現と基盤技術の構築である。さらに、当該プラットフォームを継続的に利用する実験的な表現活動とシステムの改善の場、そして表現の社会と知の理論のもと、市民の表現を支える市民芸術理論と表現リテラシー学習理論を構築し、それを応用するプラットフォーム運営グループが生まれることを期待するものである。

(2) 新たに追加・修正など変更した研究構想

・シンポジウムの開催

当初、研究成果を発表するシンポジウムを2010年度に一度実施する計画としていたが、それを変更し、2009年10月と2011年10月に計2度実施した。変更の理由は、2009年に研究達成度を判断するため、地域コミュニティ規模が利用できるプラットフォームの完成度と理論の妥当性をチーム外の研究者を交え検討するためである。これを受け、最終報告を行うシンポジウムを2011年10月に設定した。

・スマートフォンを用いた表現活動支援

研究期間中に追加した課題として、スマートフォンを用いた表現活動支援環境の構築がある。ネットワークにつながり写真撮影や描画が可能な iPhone などのスマートフォンの登場をうけ、生活者が体験している「いま・ここ(here and now)」での現場表現活動と、それを支える支援機能を西村グループと共同して開発した。

§3 研究実施体制

(1)「須永」グループ

①研究参加者

氏名	所属	役職	参加期間
須永 剛司	多摩美術大学 美術学部 情報デザイン学科	教授	H18.10～
植村 朋弘	多摩美術大学 造形表現学部 デザイン学科	准教授	H18.10～
矢野 英樹	多摩美術大学 美術学部 情報デザイン学科	講師	H18.10～
永井 由美子	多摩美術大学	研究員	H18.10～
堀江 政広	東北工業大学ライフデザイン学部クリエイティブデザイン学科	講師	H18.10～
横川 耕二	多摩美術大学	研究員	H21.4～
高見 知里	多摩美術大学	研究員	H20.4～
原田 泰	千葉工業大学デザイン科学科	准教授	H20.4～
小早川 真衣子	多摩美術大学	研究員	H18.10～
家近 詠子	多摩美術大学大学院 美術研究科	M2	H22.8～
曾和具之	神戸芸術工科大学デザイン学部プロダクトデザイン学科	准教授	H23.1～
小川俊二	有限会社 カイデザイン	研究員	H23.4～
田中泉	有限会社 カイデザイン	研究員	H23.4～
敦賀 雄大	多摩美術大学	研究員	H19.4～H23.1
等々力 心太郎	千葉工業大学デザイン科学科	M2	H22.2～H23.3
居郷 翔	千葉工業大学デザイン科学科	M2	H22.2～H23.3
須永 公清	多摩美術大学	研究員	H18.10～H22.3
元 哉盛	多摩美術大学大学院 美術研究科	M2	H19.4～H21.3
李 子維	多摩美術大学大学院 美術研究科	M2	H19.4～H21.3
陳 佳キ	多摩美術大学大学院 美術研究科	M2	H19.8～H21.3
繁田 智行	多摩美術大学	助手	H18.10～H20.3
金 南珠	多摩美術大学大学院 美術研究科		H18.10～H19.3
池田 岳久	多摩美術大学大学院 美術研究科		H18.10～H19.3
佐藤 翔子	多摩美術大学大学院 美術研究科		H18.10～H19.3
桑畑 健	多摩美術大学大学院 美術研究科		H18.10～H19.3

②研究項目

- ・ 市民芸術のための表現活動の可能性空間デザイン研究・開発
- ・

(2)「西村」グループ

① 研究参加者

氏名	所属	役職	参加期間
西村 拓一	産業技術総合研究所・情報技術研究部門	グループ リーダー	H18.10～
中村 嘉志	産業技術総合研究所・情報技術研究部門	研究員	H18.10～
濱崎 雅弘	産業技術総合研究所・情報技術研究部門	特別研 究員	H18.10～
久保田 秀和	産業技術総合研究所・情報技術研究部門	特別研 究員	H20.12～
鍛冶 良作	産業技術総合研究所・情報技術研究部門	研究員	H20.12～
蔵田 武志	産業技術総合研究所・サービス工学センター	研究員	H18.10～H22.3
江渡 浩一郎	産業技術総合研究所・サービス工学センター	研究員	H18.10～
加藤 一葉	甲南女子大学・文学部メディア表現学科	講師	H18.10～
野田 五十樹	産業技術総合研究所・情報技術研究部門	主任研 究員	H18.10～ H22.3
菊地 由実	NTT サイバーソリューション研究所	研究員	H19.4～ H22.3
大隈 隆史	産業技術総合研究所・サービス工学センター	研究員	H18.10～ H22.3
Thomas Hope	産業技術総合研究所・情報技術研究部門	研究員	H20.4～ H21.9
草地 映介	産業技術総合研究所・情報技術研究部門	研究員	H21.1～ H21.3
友部 博教	産業技術総合研究所・情報技術研究部門	特別研 究員	H19.4～H20.6
Sri Kurniawan	University of California Santa Cruz	Assistant Professor	H19.4～H20.9
藤吉 賢	株式会社アルファシステムズ・経営企画本部	研究員	H18.10～H19.3

② 研究項目

- ・ 直感的インタフェースと市民芸術創造 SNS(ソーシャル・ネットワーク・システム)の研究・開発

(3)「堀」グループ

① 研究参加者

氏名	所属	役職	参加期間
堀 浩一	東京大学・先端科学技術研究センター	教授	H18.10～
赤石 美奈	東京大学・先端科学技術研究センター	准教授	H18.10～
田中 克明	東京大学・先端科学技術研究センター	助教	H18.10～
沼 晃介	東京大学・先端科学技術研究センター	特任研究 員	H19.4～

② 研究項目

- ・ 脱構築エンジン(知識の動的再構成支援システム)の研究・開発

(4)「水越」グループ

①研究参加者

氏名	所属	役職	参加時期
水越 伸	東京大学	教授	H18.10～
小川 明子	愛知淑徳大学	准教授	H18.10～
鳥海 希世子	東京大学	博士課程	H18.10～
土屋 祐子	広島経済大学	専任講師	H19.4～
松井 貴子	東京大学	研究補佐員	H18.10～
宮田 雅子	札幌大谷大学短期大学部	専任講師	H18.10～
Jung Joo-Young	国際基督教大学	准教授	H19.4～
伊藤 昌亮	愛知淑徳大学	准教授	H20.4～
阿部 純	東京大学	博士課程	H20.4～
古川 柳子	東京大学大学院情報学環	交流研究員	H22.4～
林田 真心子	東京大学大学院情報学環	交流研究員	H22.4～
キム キョンファ	東京大学	博士課程	H22.4～
溝尻 真也	愛知淑徳大学現代社会学部	専任講師	H22.4～
杉本 達應	福山大学人間文化学部	専任講師	H22.4～
南部 隆一	東京大学大学院学際情報学府	修士課程	H22.4～
飯田 豊	福山大学	専任講師	H22.4～
大谷智子	東京大学インテリジェント・モデリング・ラボラトリー	特任研究員	H22.4～
稲垣 正久	東京大学大学院学際情報学府	特任研究員	H22.4～
橋本 典久	東京大学大学院学際情報学府	特任研究員	H22.4～H23.3
森田 菜絵	東京大学大学院学際情報学府	特任研究員	H22.4～H22.8
稲葉 莉奈	東京大学	修士課程	H20.6～H21.3
田中 ゆり	東京大学	修士課程	H20.6～H21.3
長谷川 一	明治学院大学	准教授	H18.10～H20.3
石田 万梨奈	東京大学大学院学際情報学府	修士課程	H18.10～H20.3

②研究項目

- ・ メディアを活用した市民芸術に関する俯瞰的理論と実践プログラムの研究・開発

§ 4 研究実施内容及び成果

4.0 チーム全体としての研究実施内容および成果

このプロジェクトのねらいは、市民の表現を豊かにそして持続的に育むための基盤となる技術的なシステムと文化的なプログラムを研究し開発することにある。デジタルメディア技術の応用によってそれら表現が社会につながる可能性を広げること、つまり人々の表現を「市民の芸術」にする複数の試みを展開した。それらの試みから、人々が表現を楽しみむための「表現の知」を見いだすこと、そしてさまざまな表現の創造・共有・交換が行われる「表現の社会」を展望することができた。

研究を展開するために組織したのが、美系・文系・理系の学問が連携する学際共同研究チームである。人々の表現活動のあり方に関心をもつ「情報デザイン」と「社会メディア論」、そして技術による表現活動支援に関心をもつ「人工知能」と「社会ネットワーク」を専門とする4グループがそのチームを構成した。

それらの分野が共同することから見いだされたのは、人々の表現を支える「技術システム」に、表現活動の「文化プログラム」をカップリングさせ、両者を統合して利用する環境をデザインするという新たな研究開発の枠組みである。この研究では、その統合利用環境の総称を「参加型プラットフォーム」、開発した個々のプラットフォームを人々が表現活動を構築するための「パッケージ」と呼んでいる。

展開したのは、市民の表現のための「参加型プラットフォーム」がもつべき文化プログラムの基本構造の研究と開発である。その基本構造を、次の活動要素の連なりとしてデザインした。

- 1) 表現を共同すること
- 2) 表現を俯瞰し省察すること
(表現をふり返り吟味して、そこから表現の意味と価値を把握すること)
- 3) 表現を再構成すること

合わせて、この基本構造を支え促進するための技術システムの研究と開発をおこなった。

須永グループは、技術システムという課題領域の中にある「ツール」と、文化プログラムという課題領域の中にある「活動プログラム」のデザインと実践を行った。主に、多視点構成表現支援パッケージ「Zuzie」、表現物の関係を空間配置する方式と表現がもつ意味と価値を言語化する方式を組み込んだメタ表現支援パッケージ「かえり道のアートスペース」、表現活動プロセスの図解による対話支援パッケージ「ドキュメント・ウォール」を構築した。これらの参加型プラットフォームは、参加・共有する表現者の規模に合わせパッケージされ、多くの人々に提供された。また、その成果として、社会実践での実践者を主体とする利用が継続しており、今もなお社会への普及が進んでいる。

西村グループは、豊かな表現を育み表現の連鎖を生む鍵は、俯瞰と再構成であり、これらを誘発するように文化プログラムと技術システムをデザインすることが重要であることを明らかにし、これらの知見を踏まえた支援とそれを実現する様々な基盤技術の開発を行った。その成果のひとつ「Social Infobox」は、すでにライセンスを開始し、東京ゲームショーで利用されるなど、活動全般に対する柔軟なデータベースとして、表現活動に限らずあらゆる現場における活動、たとえば教育現場や介護現場などにおけるデータベースシステムとして、今後の活躍が期待される。

堀グループは、脱構築エンジンという、「価値」を生み出すために、表現を分解し、組み立てなお

すことにより新しい文脈を生むためのエンジンの研究開発を行った。具体的には、脱構築エンジンおよび多重文脈システムの基盤モデルを設計し、またその実験用システムを構築した。構築したプロトタイプシステムは、他のグループと連携して繰り返し実験的ワークショップや社会実践に適用しており、多数のワークショップの開催や、放送メディアなどとの連携などにより、実社会の多数の市民に貢献することができた。

水越グループは、第一に人々の協働的なメディア表現活動を育成するために、「学環えんがわワークショップ」「ケータイ・トレール！」「あいうえお画文」「メディア・コンテ」「ラジクエ！」「ネビュラ」などの文化プログラムと技術システムの開発、社会実験、評価分析をおこなった。第二に、上記のような実践的な諸研究を踏まえ、ソシオ・メディア論とその思想的方法論としての批判的メディア実践を充実させ、メディア・コミュニケーション研究領域、社会連携活動の領域で評価を得る知見に高めることができた。

これら研究開発を展開したのは、現実社会の実践の中に研究のプロセスをおく「実践駆動型」の研究アプローチである。そこから、さまざまなコミュニティがそれぞれの表現活動で利用するプラットフォームをパッケージとしてデザインすることができた。このアプローチによって、プラットフォームの初期構想段階から各パッケージが現実社会の文化的な実践としての表現活動に適合することが図られ、それぞれの開発完了時には、その文化的実践を実施する人々が自律的にパッケージを利用する表現活動が創出することを見いだすことができた。これらの実践での利用からそれぞれのパッケージの有効性が検証され、合わせて学際共同研究を実践によって駆動するアプローチの有効性も確認されている。

今後、このプロジェクトのひとつの成果である参加型プラットフォームの幅広い社会利用を普及することとともに、研究開発のプロセスを社会の文化的実践の中におくアプローチというもうひとつの成果を、美系・文系・理系が相互に越境する新たな学問の構築につなげていきたいと考えている。

最後に、類似研究との関係について示す。海外、特に西欧における同様の研究や実践と比較すると、本研究は次の特徴をもっている。すなわち、西欧での表現が常に「個人」を対象にしていることと異なり、数の人々がかかわり合い対話すること、それをとおして作品が創作されることを表現活動の本質であると捉えている。このことは、文化プログラムの基本に「協働的な表現」をおく本研究が、国際的にも独自の価値をもっていることを示唆している。

4.1 市民芸術のための表現活動の可能性空間デザイン研究・開発(多摩美術大学 須永グループ)

(1)研究実施内容及び成果

須永グループ(多摩美術大学)が実施した情報デザイン研究の主目的は、人々の豊かな表現活動の実現である。そのために、技術システムのデザインのみならず、人々の関心と活動の可能性空間のデザインし、これらの統合利用環境としての参加型プラットフォームの構築を目指した。具体的には、技術システムという課題領域の中にある「ツール」と、文化プログラムという課題領域の中にある「活動プログラム」のデザインと実践を行った。

活動プログラムは「表現」と「その表現の意味と価値の把握」の二つの営みを実現するための次の1～4を基本要素としてデザインした(図1)。

- a) 自己の表現 : 専門家の表現を受けとるだけでなく、自分で表現してみること
- b) 表現の共同 : 表現を持ち寄り、新たに他者と共同で表現してみること
- c) 表現の俯瞰(メタ認知) : 表現の意味を見出してみること

d) 表現の再構成(メタ表現) : 表現を再構成してみる

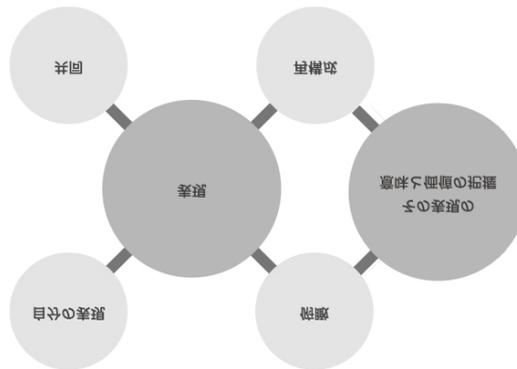


図1. 表現の基本構造

また、このプログラムを促進するために、技術システムが実現する次の3つ基本的な表現方式を考案した。

- a) 表現物の関係を空間配置する方式
- b) 表現がもつ意味と価値を言語化する方式
- c) 表現活動のプロセスを図解する方式

デザインした主な参加型プラットフォームの位置づけを表1に示す。縦軸を「表現モチーフと表現の方式」とし、横軸を「参加・共有した表現者の規模」とした。

表1. デザインした参加型プラットフォームの位置づけ

表現の方式 (表現のモチーフ)	表現と共有する規模		
	個人～数人	30人程度	300人以上
空間配置 (関係)		Zuzie	
言語化 (意味)	PhotoLapper PhotoPlayer		かえり道のアトスペース
図解 (プロセス)		ドキュメント・ウォール(リアルタイムドキュメンテーション)	

■ Zuzie

30人程度で「関係の空間配置」方式に位置するのは多視点構成表現支援パッケージ「Zuzie (ズージー)」である。「Zuzie」は、「Zuzieメソッド」とそれを支える「Zuzieツール」で構成される。「Zuzieメソッド」は、「図と地」の組み立てによって構成作品を創作する活動プログラムとして考案した。その特徴は「a. 面的構成」「b. 複数構成(構成の繰返し)」「c. 意味の外化」という表現行為にある。「Zuzieツール」は、基本仕様として次の3つの機能をもつ。(1) 表示する「カード」機能、(2) 要素画像を配置構成する面としての「シート」機能、そして(3) 複数構成作品の比較と発表を支える「シート切替え」機能である。なお、Zuzieには「Zuzie01」と「Zuzie02」バージョンがあり、それぞれ2008年7月、2009年9月から実践に導入されている。Zuzie01の開発では、図と地の組み立てによる表示編集を検討するための実験プロトタイプ「CSbook」「F-tool」を用いて、基本デザインを固めた。また、その基本デザインを一部踏襲したZuzie02の開発では、約16ヶ月にわたり、実践とデザインを繰り返して展開する独自のアプローチを試みた。これ

により、テーマ設定や時間の配分、道具の配置、ツールの操作性など、様々なデザインのスクリーン毎にフィードバックを得て、改良を進めることができた。

この「Zuzie」を用いた実践は、計30件以上行った。その機関や場所は、日本科学未来館（東京）、横浜市立青木小学校（神奈川）、芽室町立上美生中学校（北海道）、松戸高校（千葉）、青山学院大学（東京）、NPOエディテイメント（東京）、CAMP/CSK大川センター（京都）、横浜教育委員会（神奈川）などである。

2009年後半からは、「Zuzie」を利用した表現活動を自ら企画し、自律的に構築する人々が出現し始めた。これを受け、「Zuzie」のノウハウを参加型プラットフォームの運営プログラムとして検討し、「Zuzie ガイドブック」の制作・配布へと展開した。現在も、自律的な活動の構築が継続的に行われていることが成果として挙げられる。



図2. 実際にZuzieを使って創作された作品例



図3. 小学校の教室で黒板と並列して使用される様子

■かえり道のアートスペース

数百人以上の規模で「意味の言語化」と「関係の空間配置」にまたがり位置するのは、メタ表現支援パッケージ「かえり道のアートスペース」である。ミュージアム等の展覧会やイベントに来場する人々が、展示された作品に触発された思いを自ら表現することを基本構想としてデザインしたのは、5つの行為を要素とする活動プログラム「えがくーとりこむーつけるーみるーはる」と3種類のツール「表現ネビュラ・タガー」「表現ネビュラ・ビューアー」「カード・ウォール」である。この体験の中で、来場者は次の3種類のメタ表現を行う。

- (1)自分で表現したカードの属性情報(言語化された意味)を創作すること
- (2)属性情報を基に自動配置された自他のカード間の関係を見ること
- (3)自分のカードを他のカードとの関係を考慮して手動配置すること

上記(1)と(2)のためにデザインした情報空間「表現ネビュラ」は、自分の表現の意味を言葉にして遊ぶ楽しい経験を構想して考案した。属性情報を付与する「タガー」とその結果を閲覧する「ビューアー」の2種類のツールで構成されている。またその一部は西村グループの開発する「Social Infobox」を利用している。また、(3)のためにデザインした物理的空間「カード・ウォール」は、この空間で創作された全ての表現カードを俯瞰できるように考案した。

実践は、これまでに文化庁メディア芸術祭先端技術ショーケース(2011年2月/国立新美術館/参加者6000人)、多摩美術大学オープンキャンパス(2011年7月/日本科学未来館/参加者400人)、東京ゲームショー2011(2011年9月/幕張メッセ/参加者2500人)、サイエンスアゴラ2012(2011年11月/日本科学未来館/参加者500人)、メルエキスポ2012(2012年3月/東京大学/参加者100人)で行っている。これら実践と並行してパッケージを改良し、研究期間内に3度のリリースを行い利用した。また、「Zuzie」と同様に運営主体の移行を受け、「かえり道」の活動プログラムのノウハウを抽出し、運用・運営マニュアルの作成も行った。



図4(上). メディア芸術祭での実践の様子
 図4(下). オープンキャンパスでの実践の様子



図5. 「かえり道のアートのスペース」における活動の流れと生まれる表現物

■ドキュメント・ウォール

30人～300人以上で「プロセスの図解」に位置するのは、表現活動プロセスの図解による対話支援パッケージ「ドキュメント・ウォール(以下、DW)」である。DWは、時間の経過とともに揮発してしまう表現プロセスをエディターがリアルタイムに記録・視覚化し、活動の参加者へ提示する活動プログラム「リアルタイム・ドキュメンテーション(以下、RTD)」の一系統として、研究開発を行った。RTDの他系統として、「リアルタイム・ペーパー」「リアルタイム・ビデオ」の研究開発も行った。RTDを支えるツールの基本機能は、記録が時系列に並ぶこと、表現活動の現場で記録提示すること、閲覧した参加者がコメントを書き込めることとし、開発を行った。ツール出来事の入れ子構造として表現活動を視覚化した「CSbook(シーエスブック)」や、西村グループが先行して研究を進めるWebボード「Crowkee(クローキー)」を用いた「デジタルDW」。また、西村グループが報告する「タイムラインリフレクター」もこれに関連したツールのひとつである。

DWおよびは、主に「Zuzie」と合わせて予感研究所(日本科学未来館)などで実践した[24.原田][25.曾和]。それらの実践では、DWを媒体にして様々な立場の人の間に対話が起き、その対話から表現者が自らの表現活動の意味や価値に気づき、新たな表現を創出するという状況が生まれている。



図6. ドキュメント・ウォールのペーパープロトタイプに創作されたプロセス図解



図7. 表現活動を視覚化した「CSbook(シーエスブック)」とそれを利用する実践の様子

■PhotoLapper、PhotoPlayer

個人～数人で「意味の言語化」および「関係の空間配置」に位置するのが、スマートフォンを用いたアプリケーション「PhotoLapper」と「PhotoPlayer」である。人々が日常的に体験している「いま・ここ」の表現を主に、西村グループと連携して組み立て、青山学院大学などの実践で利用した。最終年度には、PhotoLapperで創作された作品群を複数人で発表し合い楽しむためのWebアプリケーションツール「PhotoLapper Show」をデザイン開発した。

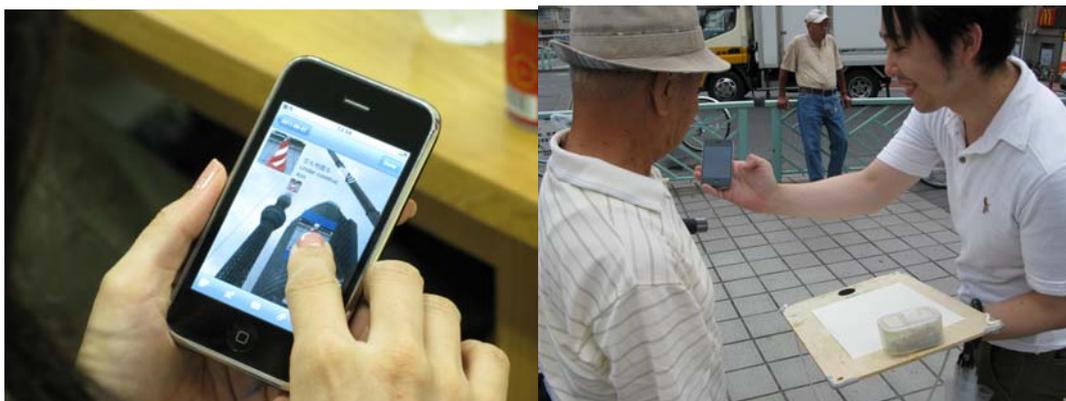


図8. PhotoLapper を利用した実践の様子

3)活動デザインの理論検討

上記の研究開発と並行して、次の理論検討をおこなった。まず、本研究の学際的な展開を繰り返ることからデザイン協働理論の検討を進めた。また、「Zuzie ワークショップ」を市民表現活動のひとつの型として普及するために、その説明原理としての市民芸術理論と表現リテラシー学習理論の検討をおこなった[14.永井、15.横川]。さらに、本研究のアプローチを統括する情報デザイン理論としてまとめ報告した[14.須永]。最終年度には、本研究におけるデザインプロセスを方法論として構築する取り組みとして、プロセスを記述して省察するための実験的なソフトウェアツール「ProcessEditor」を開発した。

(2)研究成果の今後期待される効果

創造的アプローチを提供する美術デザインを基盤に、批判や実装のアプローチを併せもつ学際デザインが共同する本研究の進め方が、新たなデザインの学びに翻訳され、次世代デザインのスクールへ発展することが期待される。また、具体的な研究成果の今後の期待という点では、「Zuzie」を用いた表現活動が持続的に社会に普及していくことである。中でも、横浜教育

委員会が始めている学級経営バージョンの「Zuzie」開発は、本研究課題とは若干ずれるものの、本質的なメソッドが普及していくことに期待ができる。また、「かえり道」は、その利用を希望する声があることから、様々な展示やコミュニケーションを支えるものとして応用されていくことが期待できる。

4.2 直感的インタフェースと市民芸術創造 SNS(ソーシャル・ネットワーキング・システム)の研究・開発(産業技術総合研究所 西村グループ)

(1)研究実施内容及び成果

西村グループ(産総研)は、『市民芸術が創造される場として、在宅、ワークショップ、モバイルの3つの場の活動を統合的に支援し作品を発信していくための市民芸術創造 SNS を研究・構築する。また、ワークショップの場において気軽に積極的に自己表現・協調創造活動を行うための直感的インタフェースの研究を進める。』という目標を立て研究してきた。

直感的インタフェースの研究では、ワークショップの場において、気軽に自己表現・協調創造活動を行うための情報記録、認識、閲覧、共有環境の技術を開発してきた。また、表現者が発信する情報や、環境から取得する情報など、表現の連鎖を支える各種メタ情報の認識とその視覚化に関する技術研究を行ってきた。市民芸術創造 SNS の研究では、ユーザが発信した作品をインターネット上で共有し、作品群の可視化や検索を行う環境を分析するとともに、ユーザ間の遠隔協調創造活動支援、作品への評価やオンライン展覧会による創造意欲支援技術を研究してきた。

芸術において、創作を深めていくこと(深化)、創作した表現物を他者に見てもらふこと(社会化)は不可欠である。プロフェッショナルな芸術においては、プロ意識による自己研鑽、批評家や芸術家コミュニティ、美術館や市場により、深化と社会化が行われる状況・環境が整っている。一方で市民芸術においてはそれらを得ることは一般に困難である。そこで我々が考える市民芸術が深化・社会化するための要件が「表現の連鎖」である。他者の表現に触発されて自己の表現を生み出す、生み出された表現はまた他者の表現に影響を与え、それが巡り巡ってまた自分の表現にも影響を与える。そのようなコミュニケーション的表現活動が、市民の表現を深化・社会化すると考える。

このような考えのもと、我々は表現の連鎖を生むワークショップのあり方など、他のグループと密に議論を進めてきた。その議論の中で、豊かな表現を育み表現の連鎖を生む鍵は、俯瞰と再構成であり、これらを誘発するように文化プログラムと技術システムをデザインすることが重要であることが分かってきた。これらの知見を踏まえ、我々は表現の連鎖を支えるために、以下の支援が重要であると考えた。

- ・ **表現の支援:**最終形態の作品だけでなく、作成途中の表現を発信できる。
作成の意図など表現の背景も一体として表現する。
表現の継承関係を可視化できる。
- ・ **俯瞰の支援:**表現群を様々な観点で配置し、多視点から吟味できる。
- ・ **再構成の支援:**新たな観点から表現をとらえ直し再表現できる。

そして、これらの支援を実現するためには、以下の基盤技術が重要と考える。

- ・ **活動センシング技術:**表現行為や他者とのインタラクションを自動的に取得する
- ・ **表現・活動データベース:**表現者による表現や活動の記録を活動センシングデータとともに構造化して格納し自在に検索できる

以上の考察のもと、我々は本プロジェクトにおいて様々なシステムを開発してきた。図 1 に、これらの技術群を縦に、横には表現の場（日常から参加型表現ワークショップまで）を横に配置し、各システムの位置づけを示す。

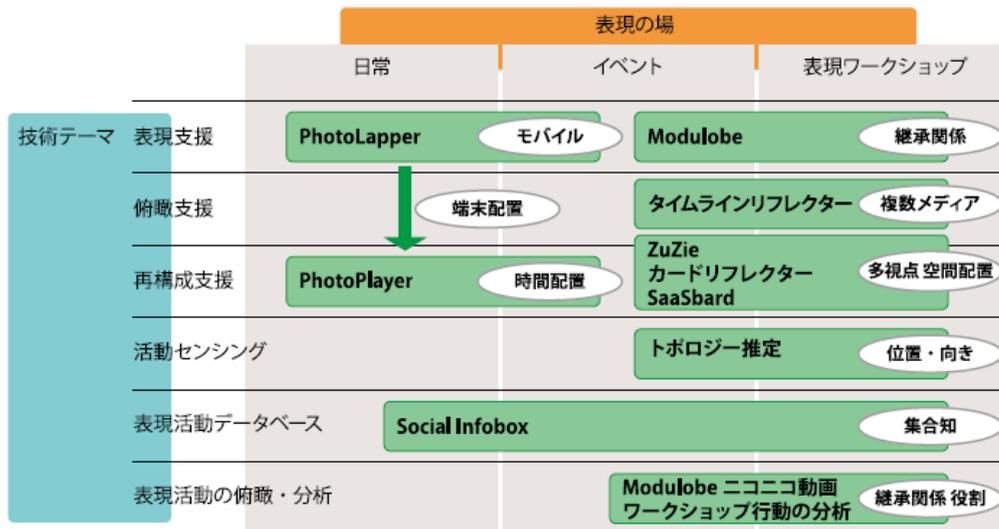


図 9. 各システムの位置づけ

表現支援に位置づけられる PhotoLapper は iOS 上で動作するソフトウェアであり、一枚の写真の上の任意の位置に、他の写真や音声、手書きの絵、文字を配置した複合的な表現を制作することができる。同じく表現支援に位置づけられる Modulobe は、モデル共有サイトでは自動的に CC ライセンスで公開され、また、他のユーザが再利用すると自動的に引用関係が明記される機能を持つことで、表現の連鎖を促している。

俯瞰支援および再構成支援に位置づけられるものとして、タイムラインリフレクターおよびカードリフレクターから構成されるワークショップリフレクターがある。これらは表現活動の設計者（ワークショップのファシリテーター）を対象に、表現活動を記録した動画や写真を容易に俯瞰し再構成することで活動の振り返りを支援するものである[友部 10]。現場で記録された複数の視点からの動画や写真を同時に俯瞰することを目的とした点が、他の類似システムにない特徴である。

Zuzie はユーザが書いた図を、ユーザ自身が複数の視点による空間配置を繰り返すことで新しい表現を生み出し、また同時に、配置した図や自身の視点についての振り返りを行わせることを意図した表現ツールであるが[敦賀 09]、我々はその特徴である複数の視点による空間配置の差異をアニメーションで示す機能の分析を行い、効果や特性を明らかにした[久保田 09]。

Web ボードは Web 上に実現された誰でも書き込み可能なホワイトボードである[久保田 10]。Web 上で稼働するホワイトボードシステムは各種あるが、独自のスプライトモデルにより拡張性が高い点が異なる。PhotoPlayer は人の体験を iPhone を用いて記録、検索、表示可能とすることによって、グループでの表現活動を支援するものである。写真を扱う iPhone アプリは多くあるが、本システムでは複数台を持ち寄って使うという新しい体験を提案している。

活動センシングに位置づけられるトポロジー推定は、表現活動において記録すべきコンテキストとして人と人との位置関係および向きに着目し、モバイルデバイスが信号を受発信することでセンシングをする[中村 09]。人々の位置をセンシングする技術は種々あるが、センシング情報を向きに限定しモバイルデバイスでセンシングシステムを実現することで、表現活動を阻害しないセンシングを実現している点が特徴である。表現・活動データベースに位置づけられる Social Infobox は表現や表現活動といったデータ構造の定義が難しい情

報を集合知によって構造化し記録しようというシステムである[濱崎 10b].

いずれのシステムも、多くは類似する既存システム・既存研究があった。しかし現場の声に耳を傾け、文化プログラムと技術システムの両立を意識したことで、類似研究にない独創的な研究開発を推進することができたと考える。

(2)研究成果の今後期待される効果

本プロジェクトの最大の特徴は、デザインを専門とする研究グループ、社会学を専門とする研究グループ、情報技術を専門とする研究グループがコラボレーションしたことにある。我々は自身の分野である人工知能学会にて、4回にわたってオーガナイズドセッションを開催し、研究成果を発表するとともに、技術システムと文化プログラムとの両立の重要性について訴えてきた。これは技術を研究対象とする我々の分野の研究者からも高い評価を得ており、それが人工知能学会学会誌の特集号「」にもつながっている。このように、我々の研究活動そのものが、本分野において大きな意味を持っていたと考える。

具体的な研究成果の今後の期待という点では、開発した PhotoLapper はすでに AppStore にて一般公開されている。多摩美と共同開発した文化プログラム(活動デザイン)とともに、PhotoLapper は社会に普及していくと考える。Social Infobox は、すでにライセンスングを開始し、東京ゲームショーで利用されるなど、活動全般に対する柔軟なデータベースを提供できた。また、表現活動に限らず介護現場などにおける情報共有システムを目指し、スマートフォン対応および人基点の入力文推薦を開発、介護現場で高く評価された。Web ボードは、既に製品化され、http://www.neuronet.co.jp/functions_WebBoard.html にて利用され始めている。

4.3 脱構築エンジン(知識の動的再構成支援システム)の研究・開発(東京大学 堀浩一グループ)

(1)研究実施内容及び成果

脱構築エンジンとは、「価値」を生み出すために、表現を分解し、組み立てなおすことにより新しい文脈を生むためのエンジンである。刻々と変化する状況や文脈に応じて新しい表現を生成するためには、既に蓄えられている静的な情報を液状化(流動的に変化に対応する状態に)し、再構成して結晶化(固定してユーザが認識できる状態に)することが必要である。このための、表現の液状化・結晶化プロセスを支援する基盤技術として、「脱構築エンジン」の研究・開発を行う。

本研究課題では以下の5つを副課題とし、これらをシステム開発や社会実践での運用に埋め込む形で研究開発を進めた。

- a) 脱構築エンジン基盤モデル設計
脱構築エンジン構築のための理論モデルについて研究し、基盤モデルを設計する。
- b) 多重文脈システムの研究・開発
基盤モデルに基づき、対象データ(表現データ)に含まれる多重文脈を見つけるための解析手法、及び、システム設計・開発を行う。
- c) 対象の時空間特性に基づく脱構築エンジン設計・開発
対象データの時空間特性に基づき、時間軸、空間軸を利用した液状化・結晶化プロセス支援のための機構を設計・開発する。
- d) 表現活動に対する思考プロセス解析
表現活動を通じての思考プロセスを分析し、自己理解へとつなげる。また、それ自身が、さらなる表現活動へと影響を及ぼすメタ・レベルでの認知・思考プロセスのモデル化を行う。
- e) 脱構築エンジンの設計・実装・評価実験

脱構築エンジンの備えるべき機構の基盤設計及び、実装を行い、評価実験を通じて、ドメインに特化した脱構築エンジン開発へと展開させる。

脱構築エンジンおよび多重文脈システムの基盤モデルを設計し、またその実験用システムを構築した。構築したプロトタイプシステムは、他のグループと連携して繰り返し実験的ワークショップや社会実践に適用してきた。以下に特に重要なものを、上記の副課題と対応付けて述べる。

- 脱構築エンジンのモデルにもとづき実験用プロトタイプシステムを構築し、「あいうえお画文ワークショップ」にて利用した。プロトタイプシステムでは、コンピュータによる自動生成と、コンピュータの提示する表現とユーザのインタラクションによって、新しい文脈を生み出し、創造のループを実現することを目標にした(図 10)。また表現活動に対する思考プロセスの研究として、ワークショップの中で他者の表現をばらしたものを活用しながら、個人での表現活動とグループワーク形式の表現活動を繰り返すプログラムを設計した。他者の表現を自分の表現に取り込んでいくタスクを通じ、表現に必要な多面的な視野を得るプロセスを検討した。システムは 2012 年 1 月～3 月には文京区、東京ケーブルネットワークとの共同実践にも活用された。本項目は当初計画実施内容の a)「脱構築エンジン基盤モデル設計」、d)「表現活動に対する思考プロセス解析」ならびに e)「脱構築エンジンの設計・実装・評価実験」に対応する。



図 10: あいうえお画文ワークショップに導入したシステム

- 表現構成支援システムのプロトタイプシステムを開発し、2008 年 3 月に東京大学にて実施した「学環えんがわワークショップ」や、2009 年 11 月～2010 年 5 月にチューリップテレビ(富山県)との連携で実施したクロスメディア実践「とやまフォト川柳」において運用した。不特定多数の参加者から集めた多数の表現を蓄積し、相互に

関連付け、複数の視点から俯瞰する仕組みを提供した。本項目は当初計画実施内容の b)「多重文脈システムの研究・開発」、d)「表現活動に対する思考プロセス解析」ならびに e)「脱構築エンジンの設計・実装・評価実験」に対応する。

- 多重文脈システムのプロトタイプシステムを開発し、水越グループ(東京大学大学院情報学環)と共同で 2008 年 9 月にオーストリア・リンツ市で開催された Ars Electronica にて「ケータイ・トレール！ワークショップ」を展示し、多くの参加者を得た。参加者からの表現の持つ文脈を提示することで新たな表現を誘起することができた一方で、参加者が主体的に新たな文脈を生み出すためにはシステムとのインタラクションをさらに検討する必要があることがわかった。本項目は当初計画実施内容の b)「多重文脈システムの研究・開発」、c)「対象の時空間特性に基づく脱構築エンジン設計・開発」、d)「表現活動に対する思考プロセス解析」、および e)「脱構築エンジンの設計・実装・評価実験」に対応する。
- 「ケータイ・トレール！ワークショップ」実践における結果の分析と反省を踏まえ、水越グループならびに日本民間放送連盟メディアリテラシー実践プロジェクトと共同で南海放送(愛媛県松山市)において2008年10月～3月に、また2009年5月～2010年1月には和歌山放送(和歌山市)において、クロスメディア実践を行い、改善した実験システムを運用した(図 11)。また再利用可能性を高めるパッケージ化開発を行い、シンポジウム「MELL EXPO 2009」においてもワークショップを実施した。本項目は当初計画実施内容の a)「脱構築エンジン基盤モデル設計」、b)「多重文脈システムの研究・開発」、c)「対象の時空間特性に基づく脱構築エンジン設計・開発」、d)「表現活動に対する思考プロセス解析」、および e)「脱構築エンジンの設計・実装・評価実験」のすべてに対応する。



図 11: 和歌山放送クロスメディア実践に導入したシステム

- 実践を運用する人や実践に関係する人を相互につなぎ、実践に関する情報やノウハウを交換するシステム「ネビュラ」を構想した。これまでに研究開発した脱構築エンジン、表現構成支援システム、多重文脈システムの技術を個別ワークショップでの表現のみならず実践そのものに適用し、実践者や実践ノウハウを蓄積、俯瞰し、分解、再構成する。このプロトタイプシステムを活用した実践者向けの実践を、メディア実践者の集まるシンポジウム「MELL EXPO 2010」(2010年3月)ならびに市民メディア関係者の集うシンポジウム「第8回市民メディア全国交流集会(武蔵野・三鷹メディアフェス2010)」(2010年9月)において実施した。本項目は当初計画実施内容のa)~e)のすべてに関連するとともに、当初計画には含まれなかった、表現やワークショップを社会に広めるという重要な課題に対応する。

個別項目の成果とは別に、既存の創造活動支援研究と比較した本研究の重要な成果として、実社会での多メディアを駆使したリアルな表現活動に適用したことがあげられる。市民の参加を得てのワークショップや放送局との連携によるクロスメディア実践などにおいては、これまでの工学分野での研究開発のようにシステムそのものの技術の観点のみからでは十分な結果を得ることができない。情報システムに加え、実践に参加する人、運営する人を系に組み込んだ実践全体の総合的な設計が重要であることが明らかになった。既存の情報工学領域でいえば人工知能、創造活動支援、ヒューマンコンピュータインタラクションの分野の応用研究であるといえるが、むしろ他グループとの連携のもとに、情報デザイン研究や、実践的メディア研究としての性格も強く持つ。このような領域越境的な研究アプローチは、実験室中心のアプローチに比して扱う対象も複雑であり、より日常生活に近いリアリティを持つ。

(2)研究成果の今後期待される効果

実社会のコミュニティやメディアとの深い関わりの中で研究開発を行ってきたが、今後も多数の一般ユーザを対象とする情報技術の応用研究においては、同様の実践駆動型の研究が一定の効果を持つと考えられる。デザイン領域やメディア研究領域との共同研究により先進的な取り組みを行うことができた。今後の科学技術研究においてもこのような領域越境的なアプローチが強く求められることは疑いない。

また社会に対しても、技術を導入した多数のワークショップの開催や、放送メディアなどとの連携などにより、実社会の多数の市民に貢献することができた。2011年度後半にもいくつかの実践が計画されている。研究開発の成果を公開することにより継続して実コミュニティに貢献していくことが期待される。

提供した実践者をつなぐ仕組みが継続的に運用できれば、これまで各地でバラバラに活動していたメディア実践者たちのネットワークづくりに貢献することができ、社会にメディア表現をより広げていくことができるだろう。

4.1 メディアを活用した市民芸術に関する俯瞰的理論と実践プログラムの研究・開発(東京大学 水越グループ)

(1)研究実施内容及び成果

以下のようにとりまとめることができる。

第一に、人々の協働的なメディア表現活動を育成するために、「学環えんがわワークショップ(図12)」「ケータイ・トレール!(図13)」「あいうえお画文(図14)」「メディア・コンテ」「ラジク

エ！」「ネビュラ(図 15)」などの文化プログラムと技術システムの開発、社会実験、評価分析をおこなった。その結果は批判的メディア実践の成果としてソシオ・メディア論、情報デザイン論の発展に寄与するとともに、現実社会のなかで持続的に活用され、市民から高く評価されることになった。それらは南カリフォルニア大学の「メタモルフォシス」プロジェクト、アールト大学の「アルキ」プロジェクトなどが踏み込んだ実践的なメディア共同体のデザインと類似したものであるが、両者に較べてより文化プログラムが充実したものとなっており、より長期的に継続し、実施関連団体から支持を集めている。

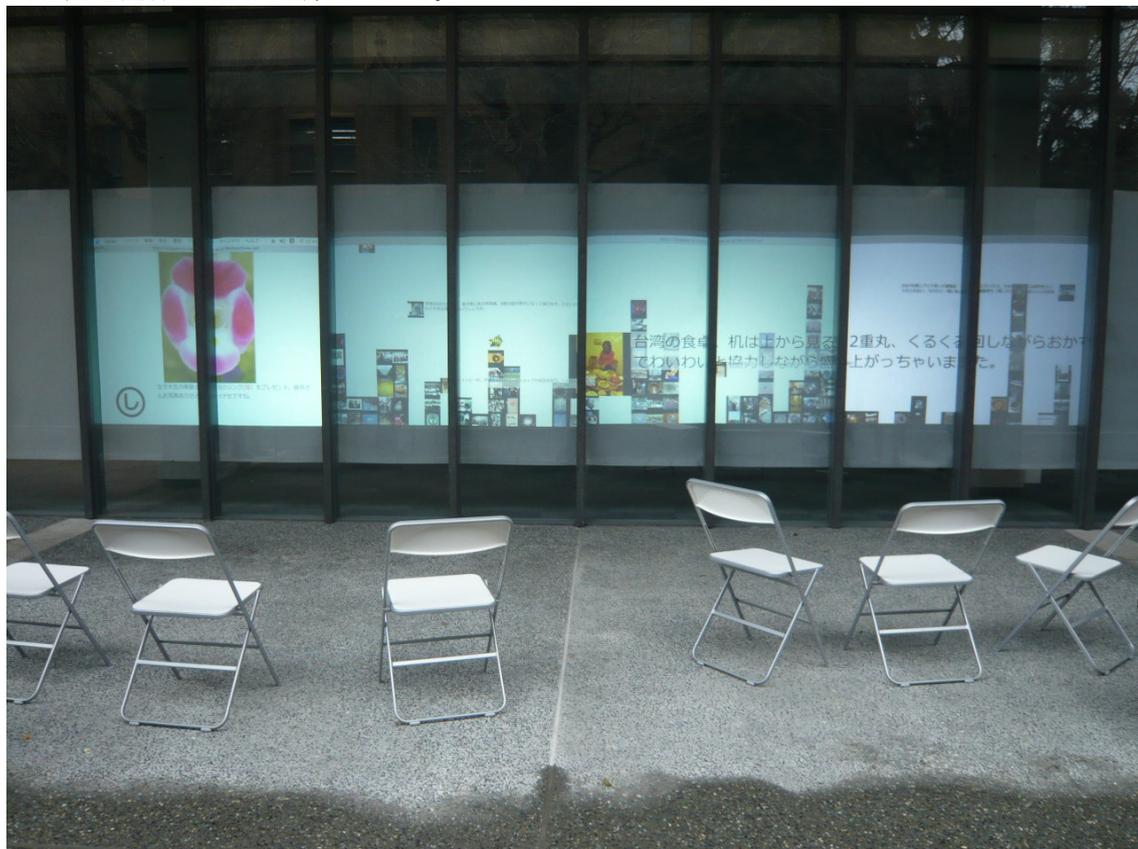


図 12 学環えんがわワークショップでホール壁面に設置されたスクリーン



図 13 「ケータイ・トレール！」の実践。リンツ市街での市民へのインタビュー風景



図 14. ワークショップで出来上がった「あいうえお画文」



図 15 「ネビュラ」を用いたシンポジウムの様子

第二に、上記のような実践的な諸研究を踏まえ、ソシオ・メディア論とその思想的方法論としての批判的メディア実践を充実させ、メディア・コミュニケーション研究領域、社会連携活動の領域で評価を得る知見に高めることができた。批判的メディア実践は、市民参加型のメディア共同体のデザイン手法であると同時に、人文社会系、理工系、デザイン系が学際的に越境して共同研究をしつつ、若手研究者を育成するためのプログラムともなり得ることが実証された。

(2)研究成果の今後期待される効果

おもに以下の3つが現実的に進行している。

第一に、上記の批判的メディア実践の大半が、今後も社会諸領域で実践されていくことが予定されている。たとえば「ネビュラ」は各種シンポジウムや社会団体から、「あいうえお画文」は文京区をはじめとする東京大学本郷キャンパス近隣の地域から、「メディア・コンテ」は各地のマージナルな人々を支援する組織や団体から実施要請があり、今後も継続展開していくことが約束されている。とくに東日本大震災で被災した地域(福島県いわき市、宮城県仙台市、名取市など)からは、人々や共同体の思い出や記憶を、自律的に編みあげ、結果として市民参加型のメディア共同体を生みだしていくための有効な手段と理解されつつあり、持続的な支援、貢献を進めていく予定である。

第二に、批判的メディア実践で可能となった市民参加型のメディア共同体のデザイン手法、学際的共同研究と若手研究者プログラムとしての可能性は、関連するさまざまな学問、産業、社会領域(科学技術コミュニケーション、異文化コミュニケーション、企業コミュニケーションなど)において応用されていく予定がある。

第三に、ここでの知見がメディア共同体のデザインをめぐる世界各国の研究者や実務家の注目を集めており、日本発の知見をもとに新たな国際ネットワークを構築していく予定である。

§ 5 成果発表等

(1)原著論文発表 (国内(和文)誌 29 件、国際(欧文)誌 2 件)

1. 著者、論文タイトル、掲載誌 巻、号、発行年

01. 江渡 浩一郎、濱崎 雅彦、西村 拓一、だれでも構築運営できるコラボレーションシステムの実現—qwikWebを用いたコミュニケーション・パターンの実践—、Synthesiology、Vol.2、pp.101—110、2008年
02. 小川明子、主観的表現への回帰：英国、北欧、日本における住民参加型放送をめぐる覚書、愛知淑徳大学論集現代社会学部 現代社会研究科篇、第13号、pp.105—118、2008年3月
03. 金暲和、メディア人類学からの視点—韓国からの研究者が語る「ケータイ小説」、國文學、第53巻5号、pp.46—53、學燈社、2008年4月号
04. 江渡 浩一郎、渡辺 訓章、川崎 禎紀、濱崎 雅弘、西村 拓一：“Modulobe：多数のモジュールによる動く表現物の創造と共有環境”、情報処理学会論文誌、Vol. 49、No.12、pp.3942—3953、2008年12月
05. 池田徹志、石黒浩、西村拓一、床センサと加速度センサの統計的統合による複数人間同定追跡、計測自動制御学会論文誌、第45巻1号、pp.60—68、2009年1月
06. 小早川真衣子、敦賀雄大、高見知里、永井由美子、須永剛司、ミュージアム学習のための表現活動プログラム設計の枠組み、デザイン学研究2008年度作品集、14号、pp.50—55、日本デザイン学会、2009年3月
07. 敦賀雄大、小早川真衣子、高見知里、須永剛司、ミュージアム学習のための視覚表現ツール、デザイン学研究2008年度作品集、14号、pp.56—61、日本デザイン学会、2009年3月
08. 濱崎雅弘、武田英明、西村拓一：動画共有サイトにおける大規模な協調的創造活動の創発の分析 —ニコニコ動画における初音ミク動画コミュニティを対象として—、人工知能学会論文誌、Vol.25、No.1、pp.157—167 (NAID:130000151246)
09. 友部 博教、中村 嘉志、沼 晃介、須永 剛司、西村 拓一：時間配置と構造配置の融合による活動プロセスの協働リフレクションの実現、知能と情報、Vol. 22、No. 3、pp. 368—376、2010年
10. 久保田秀和、前川博文、西村拓一、「スプライトモデルを用いた絵地図型のWebコンテンツ構築システム」、情報処理学会論文誌、Vol.51、No.3、2010。(IPSJ-JNL5103013)
11. 小川明子、阿部純、伊藤昌亮、溝尻真也、記憶を揺り起こすストーリーテリング実践—とよはしメディア・コンテ実践報告、愛知淑徳大学『アクティブラーニング』第3号、p.1—20、2010年
12. 小川明子、伊藤昌亮、物語を紡ぎ出すデジタル・ストーリーテリング実践—メディア・コンテ・ワークショップの試み、日本社会情報学会『社会情報学研究』第14巻2号、p.115—128、2010年5月
13. 鳥海希世子、『あいうえお画文』ワークショップ—地域における協働的物語りの創出をめぐる実践的メディア研究、日本社会情報学会『社会情報学研究』第14巻2号、pp.155—169、2010年5月
14. Kosuke Numa, Katsuaki Tanaka, Mina Akaishi and Koichi Hori, “Reuse and Remix: Content Recomposition System based on Automatic Draft Generation”, Journal of Emerging Technologies in Web Intelligence, Vol. 2, No. 3, pp.191—196, Aug. 2010 (DOI: 10.4304/jetwi.2.3.191-196).
15. 須永剛司、小早川真衣子、未知なる活動をかたちづくりデザインの創造過程 —ミュージアムにおける表現の場のデザインを事例に—、認知科学 第17巻3号、pp.549—56、2010年9月

16. 横川耕二、須永剛司、表現活動をうながすためのデザイン試論、認知科学第17巻3号、pp.499-505、2010年9月
17. 水越伸、林田真心子、送り手のメディア・リテラシー—民放連プロジェクト実践者へのインタビューから、東京大学大学院情報学環紀要『情報学研究』79号、pp.65~87、2010年11月
18. 土屋祐子、イメージを撮る、語る、共有する～オルタナティブメディア表現のためのメディアリテラシー・ワークショップ～、広島経済大学『研究論集号』第33巻第3号、pp.59-69、2010年12月
19. 鳥海希世子、『オイソラ』連中が語り始めるとき—戦後農村サークルにみる市民メディア・デザインの考察、デザイン学研究特集号17巻4号通巻68号、pp.29-38、2010年
20. 永井由美子、野島久雄、参加者全員でつくる表現活動の共同体 思い出ワークショップを事例として、デザイン学研究特集号17巻4号通巻68号、pp.39-44、2010年
21. 沼晃介、堀浩一、社会を指向した情報支援システムのデザイン、デザイン学研究特集号17巻4号通巻68号、pp.55-62、2010年
22. 濱崎雅弘、集合知を創発する場のデザイン、デザイン学研究特集号17巻4号通巻68号、pp.15-22、2010年
23. 敦賀雄大、須永剛司、表現活動プログラムのデザイン：情報システムの社会的な着地、デザイン学研究特集号17巻4号通巻68号、pp.73-82、2010年
24. 高見知里、小早川真衣子、敦賀雄大、須永剛司、Zuzie: 市民の表現活動を支える参加型プラットフォーム、デザイン学研究作品集、第16巻第16号、pp.38-43、2010年
25. 原田泰、小早川真衣子、敦賀雄大、高見知里、曾和具之、展覧会でのドキュメント・ウォールの活用—日本科学未来館企画展『予感研究所3』での『予感ウォール制作』、デザイン学研究作品集、第16巻第16号、pp.98-103、2010年
26. 曾和具之、柴田あすか、靱井雄太、原田泰、リアルタイム・ビデオ—日本科学未来館企画展『予感研究所3』のためのリアルタイム・ドキュメンテーション(2)—、デザイン学研究作品集、第16巻第16号、pp.54-57、2010年
27. Yoshiyuki Nakamura and Takuichi Nishimura, "A Method for Estimating Position and Orientation using Acoustic Signals and Microphones," In Proc. of International Conference on Networked Sensing Systems (INSS2011), pp.47-50, Penghu Taiwan, Jun 2011.
28. 久保田秀和、小早川真衣子、濱崎雅弘、中村嘉志、須永剛司、西村拓一: PhotoPlayer: カード型タッチスクリーンを用いた日常写真の合奏表現, 日本デザイン学会2011年度作品集、2011年(in press)
29. 小早川真衣子、高見知里、須永剛司、西村拓一: 参加者が生成する表現活動の可能性空間:かえり道のアートのスペース, 日本デザイン学会2011年度デザイン学研究作品集、2011年(in press)
30. 小川明子、伊藤昌亮、溝尻真也、土屋祐子「障がいをめぐる対話とデジタル・ストーリーテリング—メディア・コンテ・ハッピーマップ実践報告」『愛知淑徳大学論集 メディアプロデュース学部篇』2号、2012年3月
31. 林田真心子「『送り手研究』の転回にむけて—アクション・リサーチとしてのメディア・リテラシー実践の可能性—」『福岡女学院大学紀要人文学部編』第22号、2012年3月(in press)

(2) その他の著作物(総説、書籍など)

01. 永井由美子、学習活動の現場でのデザイン開発 事例—学びの環境のデザイン 未来の黒板づくり開発メンバーの視点に着目して、多摩美術大学研究紀要、第21号、pp.163-174、2007年3月
02. 水越伸、神成淳司(対談)、ポストWeb2.0の世界、COMMUNICATION INQUIRIES、No.9、pp.2-9、電通総研、2007年

03. 水越伸、携帯電話ではなくなったケータイ:この小さなツールの中に日本人の本質が見えてくる、Engineer's Colours、pp.42-45、2007年12月号
04. 水越伸、粉川哲夫(対談)、ケータイって何だろう:モバイル・メディア社会のゆくえ、グラフィケーション、No.154、pp.4-11、富士ゼロックス株式会社、2008年
05. 西村拓一、栗原聡、特集「センシングネットワーク:目的指向編」にあたって、人工知能学会誌巻頭言、Vol.23、No.4、pp.445-446、2008年7月
06. 水越伸・阿部純「武蔵大学ケータイ・ワークショップ:メディア・リテラシーの展望」水越敏行・久保田賢一編著『ICT教育のデザイン』日本文教出版、pp.68-88、2008年8月
07. 小川明子「小さな物語の公開、そして共有」松浦さと子・小山帥人編著『非営利放送とは何か:市民が創るメディア』ミネルヴァ書房、pp.253-272、2008年9月
08. 西村拓一、栗原聡、特集「センシングネットワーク:要素技術編」にあたって、人工知能学会誌巻頭言、Vol.23、No.5、pp.589-590、2008年9月
09. 濱崎雅弘、武田英明、初音ミク動画はどうやって作られたか? ネットワーク分析による大規模な協調的・創発的創造活動の調査、ユリイカ 増刊号 総特集=初音ミク、青土社、2008年12月
10. 水越伸「日本のケータイ・コミュニケーションを編みかえる:モバイル文化とリテラシーのデザイン論」、『第16回日本教育メディア学会年次大会発表論文集』pp.3-6、日本教育メディア学会、2009年9月
11. 須永剛司、水越伸、小早川真衣子、原田泰 編、メディア・エクスプリモ研究活動報告2009、メディア・エクスプリモ、2009年10月3日
12. 小川明子(愛知淑徳大学)、島祥美(愛知淑徳大学)、伊藤昌亮(愛知淑徳大学)、稲葉莉奈(東京大学)多文化共生のためのストーリーテリング実践報告」、愛知淑徳大学コミュニティ・コラボレーションセンター年報『コミュニティ・コラボレーション』2号、愛知淑徳大学コミュニティ・コラボレーションセンター、2009年
13. 土屋祐子「市民メディアの展開と持続可能なメカニズムの検討」、『広島経済大学研究論集』第32巻 第3号、pp99-107、広島経済大学、2009年12月
14. 水越伸「メディア論にとって実践とはなにか」、第11回研究会発表資料、pp1-4、情報メディア学会、2009年12月5日
15. 久保田秀和、「動的な空間表現を可能とするWeb技術の開発 -PositLog/SaasBoard/Crowkee -」、特集「社会に浸透する新たなコンピュータ/ネットワークの世界」、情報処理、Vol.51、No.1、2010.
16. 小川明子、地域社会とストーリーテリング 一虫の目からつくりかえる世界、松浦さと子/川島隆編『コミュニティ・メディアの未来』晃洋書房、p.211-224、2010年3月
17. 水越伸、メディア・ビオトープ:メディアの生態系のデザイン論、『新建築』特集号、pp.12~16(掲載は中国語訳)、2010年6月
18. 須永剛司、小早川真衣子、実践が駆動する異分野共同研究:「情報デザインによる市民芸術創出プラットフォームの構築」の事例より、日本バーチャルリアリティ学会誌 第15巻3号 pp.16~20、2010年9月
19. Kosuke Numa and Koichi Hori, Communication through Expressing and Remixing: Workshop and System, Chapter 5, in AL-Dahoud Ali, Walid A. Salameh, Linda Smail (eds.): Intelligent Communication Systems. UBICC Publishers, Nov. 2010
20. 水越伸『21世紀メディア論』放送大学教育振興会、2011年3月
21. 水越伸:批判的メディア実践と文化プログラムのデザイン、人工知能学会誌、Vol.26、No.5、pp.432-439、2011年

22. 須永剛司、小早川真衣子、高見知里:このデザイナー-情報デザインによる市民芸術創出プラットフォームの構築から見出したこと、特集「参加型表現ワークショップ」、人工知能学会誌、Vol.26, No.5, pp. 440-448, 2011年
23. 濱崎雅弘、久保田秀和、江渡浩一郎、中村嘉志、田中克明、西村拓一:表現の連鎖を支える技術、特集「参加型表現ワークショップ」、人工知能学会誌、Vol.26, No.5, pp.465-472, 2011.
24. 堀浩一、赤石美奈、田中克明、沼晃介: 表現を生むための場としてのワークショップを支える人工知能技術、人工知能学会誌、Vol. 26, No. 5, pp. 457-464, 2011.
25. 鳥海希世子:「あいうえお画文」出前授業-写真とことば遊びで学ぶ、身近な歴史とメディア表現、東書Eネット、2011年8月、<<http://ten.tokyo-shoseki.co.jp/>>

(3)国際学会発表及び主要な国内学会発表

① 招待講演 (国内会議 105 件、国際会議 49 件)

1. 発表者(所属)、タイトル、学会名、場所、年月日

01. Takeshi Sunaga, Field of Creative Perception: Inventing Design Issues within the Process of Drawing, DesignEd Asia2006 "Creativity: Pont: Counterpoint", The Hong Kong Polytechnic University, 27 Nov.2006
02. 須永剛司、情報デザインによる市民芸術創出プラットフォームの構築、日本マス・コミュニケーション学会、大阪大学コミュニケーションデザインセンター(CSCD)、2006年12月17日
03. 堀浩一、Deconstruction Engine、日本マス・コミュニケーション学会、大阪大学コミュニケーションデザインセンター(CSCD)、2006年12月17日
04. Takeshi Sunaga, Information Design for "expression-interweaving" society, International Symposium - New Media: User Generated Challenges, InDiMedia, Department of Communications and Psychology, Aalborg University, Denmark, 15-16th Mar. 2007
05. Katsuaki Tanaka, Koichi Hori, Deconstruction Engine, International Symposium - New Media: User Generated Challenges, InDiMedia, Department of Communications and Psychology, Aalborg University, Denmark, 15-16th Mar. 2007
06. Shin Mizukoshi, The "media exprimo" Project: New Horizons in Citizen Media Expression and Information Design, International Symposium - New Media: User Generated Challenges, InDiMedia, Department of Communications and Psychology, Aalborg University, Denmark, 15-16th Mar. 2007
07. 須永剛司、もうひとつの教室 -市民表現のためのプラットフォームづくり、がんばれ! 図工の時間!! シンポジウム-未来の科学技術のために、東京大学、2007年3月24日
08. 水越伸、モバイル・メディアの文化とリテラシーについて日本メディアリテラシー教育推進機構、アットマーク・ラーニング、2007年9月8日
09. 西村拓一、最近のネットワークセンシング-INSS2007発表より、JEITAネットワークセンシングシステム分科会、2007年11月16日
10. 水越伸、メディア・コミュニケーションをめぐるデザイン論的实践、首都大学システムデザイン・フォーラム、秋葉原ダイビル、2007年12月6日
11. Mizukoshi Shin, Communal Keitai, Reweaving the Mobile Media Society, Pocket Film Festival in Japan by Tokyo National University of Fine Arts and Music and Forum des Images of Paris, Yokohama Campus of Tokyo National University of Fine Arts and Music, December 7, 2007
12. 西村拓一、中村嘉志、市民芸術表現のためのユビキタス・センサネットワーク、信学技報、vol.108, no.43, USN2008-9, pp.49-54, 2008年5月22日

13. 須永剛司、情報デザインによる市民芸術創出プラットフォーム、人工知能学会全国大会 (第22回)、2008年6月11日
14. Shin Mizukoshi, Communal Keitai: expressing potential/possible form of media communication (Keynote Address) , "Digital Youth in East Asia" Academic Conference, Institute of Contemporary Japanese Studies, Temple University, Japan Campus, July 21, 2008
15. 須永剛司、情報デザインのアプローチ -市民の表現プラットフォームを構築する学際共同研究プロジェクトの紹介、視聴覚情報研究会 (AVIRG)、2008年10月17日
16. 中村嘉志、社会的創造活動支援のためのセンシングデバイス、視聴覚情報研究会 (AVIRG)、2008年10月17日
17. Takeshi Sunaga, Activity-Based Design Approach: Designing a Tool for Museum Learning, DesignEd Asia Conference 2008, The Hong Kong Polytechnic University, 8-11. Dec. 2008
18. Kiyoko Toriumi, Jun Abe, Collaborative Narratives in the Digital Age: An Analysis of "Keitai Trail! -Mobile Video Workshop-", Annual Workshop for Digital Communication Theme of the 2009 Workshop: Narratives in the Digital Age, College of Communication National Chengchi University, Taipei Taiwan, January 8 - January 9, 2009
19. 原田泰、出来事を記録するリアルタイム・ドキュメンテーション、シンポジウム「学びのテクノロジーとデザイン」、NTTインターコミュニケーション・センター (ICC)、2009年8月23日
20. 原田泰、出来事の視覚化、第4回情報デザインフォーラム、千葉工業大学、2009年8月31日
21. 西村拓一、久保田秀和、中村嘉志、濱崎雅弘、ホープトム、江渡浩一郎、須永剛司:表現活動のためのコンテキスト情報技術、情報処理学会研究報告マルチメディア通信と分散処理研究会 (DPS)、Vol.2009-DPS-140、2009年9月10日
22. 原田泰、リアルタイム・ドキュメンテーション -経験の視覚化に向けた動的図解表現DIGの活用-、オープンメディアリソース2009シンポジウム「多様なつながりが生み出す新たな価値」、東京工科大学、2009年9月11日
23. 水越伸「日本のケータイ・コミュニケーションを編みかえる～モバイル文化とリテラシーのデザイン論～」日本教育メディア学会、新潟大学、2009年9月12日
24. 水越伸、メディア論にとって実践とはなにか (特別講演)、情報メディア学会第11回 研究会、東京大学、2009年12月5日
25. Takeshi Sunaga: Information Design Theories, Methodologies and Practices: A Project on a Platform Design for People Art, International Conference on Interaction Design 2008, Tsinghua University, Academy of Art and Design, 16-18 October, 2009.
26. 小早川真衣子、Zuzieワークショップのデザインと実践、京都大学 フィールド情報学コアセミナー(29)、2010年5月26日
27. 須永剛司、道具を使う人々の「活動」をデザインできるのか?、人工知能学会全国大会 (第24回) JSAI2010、2H2-OS11-4、2010年6月10日
28. 須永剛司、文系・理系・美系の分野が共同を始める姿、情報処理学会 第140回ヒューマンコンピュータインタラクション研究会、2010年10月29日
29. 須永剛司、市民の表現活動のためのソーシャルメディア(場) をデザインする、情報処理学会 第79回デジタルドキュメント研究会、2011年1月21日
30. 小早川真衣子、先端技術ショーケース'11 かえり道のアートスペース、文化庁メディア芸術祭テーマシンポジウム「先端技術ショーケース」、2011年2月9日
31. Takeshi Sunaga : Place for people art : Designing a platform for People's Expression Activities, Yongwol Yonsei Forum, Korea, May 26, 2011.

32. 須永剛司:ことをデザインするアプローチ、2A1-OS15-1、人工知能学会全国大会(第25回)、2011年6月
33. Shin MIZUKOSHI, Boring Big Class and Keitai: From Media Literacy to Mobile Storytelling, Mobility Shifts: An International Future of Learning Summit, The New School University, New York, October 13, 2011.
34. 須永剛司:それらを本当に人々が利活用する道具として形づくるためにもっと人間の営みに近づく、戦略的想像研究推進事業 ERATO型研究ERATO五十嵐インタフェースデザインプロジェクト、2012年3月13日

② 口頭発表 (国内会議 103 件、国際会議 52 件)

1. 発表者(所属)、タイトル、学会名、場所、年月日

01. 赤石美奈、物語構造に基づく文書の動的分解・再構成フレームワーク、第46回ネットワーク先端技術フォーラム・NORTH2006、2006年11月
02. Katsuaki Tanaka, Mina Akaishi and Koichi Hori, "Topic Change Extraction and Reorganization from Problem Solving Records", Proc. of Software Knowledge Information Management and Application, Chiangmai, Dec. 2006
03. 田中克明、赤石美奈、堀浩一、設計議事録からの設計プロセス抽出の試み、電気通信学会知能ソフトウェア研究会、2007年1月
04. 須永剛司、表現ワークショップについて情報デザインの視点から考えたことつくったもの、ktmプロジェクト研究報告会、芽室町立上美生中学校、2007年2月27日
05. 赤石美奈、物語構造に基づく情報アクセス・フレームワークー玉石混交の情報断片の中から様々な物語を紡ぐー、公開ワークショップ Hakodadigital Vol.3 2007年2月
06. 田中克明、赤石美奈、堀浩一、設計議事録からの主題階層構造変化の抽出、人工知能学会人工知能基本問題研究会、2007年3月
07. 加藤義清、赤石美奈、堀浩一、時間属性付き文書集合からの潜在多重文脈の抽出、人工知能学会人工知能基本問題研究会、2007年3月
08. Takeshi Sunaga, Shin Mizukoshi, Takuichi Nishimura, Koichi Hori, The "media exprimo" project : New Horizons in Citizen Media Expression and Information Design, Proceeding for "media exprimo" Open Seminar, CREST Media Exprimo team and Film & Media Studies, Department of Media, Cognition and Communication, University of Copenhagen, Denmark, pp.1-10, Mar. 2007
09. Takeshi Sunaga, Information Design for "expression-interweaving" society, "media exprimo" Open Seminar, Film & Media Studies, Department of Media, Cognition and Communication, University of Copenhagen, Denmark, Mar.12 2007
10. Takuichi Nishimura, Introduction of AIST Group in the Media Exprimo Project - Intuitive user interface and online collaboration system, "media exprimo" Open Seminar, Film & Media Studies, Department of Media, Cognition and Communication, University of Copenhagen, Denmark, Mar.12 2007
11. Katsuaki Tanaka, Koichi Hori, Deconstruction Engine, "media exprimo" Open Seminar, Film & Media Studies, Department of Media, Cognition and Communication, University of Copenhagen, Denmark, Mar.12 2007
12. Shin Mizukoshi, The "media exprimo" Project: New Horizons in Citizen Media Expression and Information Design, "media exprimo" Open Seminar, Film & Media Studies, Department of Media, Cognition and Communication, University of Copenhagen, Denmark, Mar.12 2007
13. 水越伸、新しい循環型メディア・リテラシーの地平:送り手と受け手の新たな関わりをデザインする、東京放送(TBS)、2007年6月18日

14. 水越伸、鄭朱泳、鳥海希世子、今ここにはないケータイのメディア論、KDDI研究所、2007年6月21日
15. 須永剛司、佐藤翔子、小早川真衣子、須永公清、堀江政広、ネットワークによる市民芸術創出に向けてのプラットフォームのデザイン2、日本デザイン学会第54回研究発表大会、pp.106-107、静岡文化芸術大学、2007年6月23日
16. 植村朋弘、Web環境における市民芸術表現の可能性について(2)、日本デザイン学会第54回研究発表大会、pp.230-231、静岡文化芸術大学、2007年6月23日
17. 永井由美子、須永剛司、「議論」ではなく「表現」のための社会ネットワークシステムがコミュニティ活動を支える、日本デザイン学会第54回研究発表大会、pp.102-103、静岡文化芸術大学、2007年6月23日
(ア)堀江政広、須永剛司、集合住宅コミュニティ形成支援のための情報システム2、日本デザイン学会第54回研究発表大会、pp.108-109、静岡文化芸術大学、2007年6月23日
18. 小早川真衣子、須永剛司、市民のための芸術表現の場その2、日本デザイン学会第54回研究発表大会、pp.104-105、静岡文化芸術大学、2007年6月23日
19. 金南珠、須永剛司、松本健太郎、中島太郎、楯隆弘、実験的実践を通して妥当性を確認する情報デザインの方法(2)、日本デザイン学会第54回研究発表大会、pp.90-91、静岡文化芸術大学、2007年6月23日(H18年度研究成果発表)
20. 桑畑健、須永剛司、表現活動の図解による活動実践者のふりかえりと理解の形成、日本デザイン学会第54回研究発表大会、pp.228-229、静岡文化芸術大学、2007年6月23日(H18年度研究成果発表)
21. 繁田智行、須永剛司、活動の可能性空間に関する考察、日本デザイン学会第54回研究発表大会、pp.110-111、静岡文化芸術大学、2007年6月24日
22. Miyata Masako and Yuko Tsuchiya, "Designing a web site 'mellnomoto.com' to organically develop media literacy communities," Ubiquitous Media, Asian Transformations, Theory, Culture and Society 25th Anniversary Conference, Hongo Campus of the University of Tokyo, August, 2007
23. 須永剛司、とちぎ田園空間博物館・a-museシステム利活用の試み、国立民族学博物館共同研究会「思い出はどこに行くのか? ユビキタス社会の物と家庭にかんする研究」第18回研究会、北海道帯広市、2007年8月24日
24. Takuichi Nishimura, Collaborative Sensing and Revitalization to Augment Workshop Activity, Ubimeet workshop, Ubicomp 2007, pp.134-136, Sep. 16, 2007
25. Hironori Tomobe, Card Collage Interface for the Support of Active Discussion on, Ubimeet, Ubicomp 2007, pp.131-133, Sep. 16, 2007
26. 須永剛司、デザインの知ってなに?, 第3回デザイン知識論研究会、北海道亀田郡、2007年9月23日
27. 水越伸、鳥海希世子、なにがケータイのリテラシーなのか、国語メディア研究会 2007年10月13日
28. 水越伸、なにがケータイで、なにが放送なのか: モバイル・メディア社会を編みかえる、放送批評懇談会セミナー、2007年10月24日
29. Takuichi Nishimura, Yoshiyuki Nakamura, Hironori Tomobe, Takeshi Kurata, Takashi Okuma, Yutaka Matsuo, Location Estimation using Auditory Signal Emitted and Received by All Objects, Proceedings of INSS 2007, p295. Nov. 16, 2007
30. 水越伸、鳥海希世子、MoDeプロジェクト: モバイル・メディア社会を編みかえる、DMNセミナー、2007年11月22日
31. Kosuke Numa, Katsuaki Tanaka, Mina Akaishi, Koichi Hori (The University of Tokyo), Activating Expression Life Cycle by Automatic Draft Generation and Interactive Creation, In International Workshop on Recommendation and

- Collaboration (ReColl'08) in conjunction with 2008 International ACM Conference on Intelligent User Interfaces (IUI 2008) Canary Islands, Spain, January 13, 2008
32. 中村嘉志, 友部博教, 須永剛司, 西村拓一, 参加体験型ワークショップにおける複数の音響信号からの位置関係の抽出, 情報処理学会研究報告(2008-HCI-127), pp.23-28, Jan. 31, 2008
 33. 須永剛司, 鳥海希世子, 阿部純, メディア・エキスプリモとはなにか, MELL Platz第7回公開研究会, 東京大学, 2008年3月28日
 34. 水越伸, 敦賀雄大, 友部博教, 沼晃介, 鳥海希世子, 文理横断型研究の展開: 批判的メディア実践の軌跡, MELL Platz第7回公開研究会, 東京大学, 2008年3月28日
 35. 友部博教, 中村嘉志, 沼晃介, 須永剛司, 西村拓一, 時間配置と構造配置の融合による活動プロセスの協働リフレクションの実現, 情報処理学会研究報告(2008-GN-67), pp.139-144, Mar. 21, 2008
 36. Takeshi Sunaga, Maiko Kobayakawa, Yuta Tsuruga, Takuichi Nishimura, Toward A New Model of Content Re/Co-Creation in Massively Networked Society, In The First International Workshop on Contents Creation Activity Support by Networked Sensing (CCASNS08) in conjunction with The 5th International Conference on Networked Sensing Systems (INSS08), Kanazawa, Japan, June, 2008.
 37. Takuichi Nishimura, Satoshi Kurihara, Miwa Fukino, Yoshiyuki Nakamura, Content Creation Activity Support by Networked Sensing (CCASNS), In Proc of INSS2008 Workshop on Contents Creation Activity Support by Networked Sensing (CCASNS), pp.1-6, 2008.
 38. Hironori Tomobe, Workshop Reflector: an Interface for Reflecting Processes of Human Activities on Workshops, In Proc of INSS2008 Workshop on Contents Creation Activity Support by Networked Sensing (CCASNS), pp.25-29, 2008.
 39. Koichiro Eto, Masahiro Hamasaki, Kuniaki Watanabe, Yoshinori Kawasaki, and Takuichi Nishimura, Modulobe: A New 3D-Model Creation Platform for Complex Motion Design, In Proc of INSS2008 Workshop on Contents Creation Activity Support by Networked Sensing (CCASNS), pp.31-38, 2008.
 40. Masahiro Hamasaki, Koichiro Eto, Kuniaki Watanabe, Yoshinori Kawasaki, Yutaka Matsuo, and Takuichi Nishimura, Social Creativity Supported by Sensing of Re-Creation Processes, In Proc of INSS2008 Workshop on Contents Creation Activity Support by Networked Sensing (CCASNS), pp.39-47, 2008.
 41. Yoshiyuki Nakamura and Takuichi Nishimura, Location and Orientation Estimation Methods Using Networked Sensing, In Proc of INSS2008 Workshop on Contents Creation Activity Support by Networked Sensing (CCASNS), pp. 49-53, 2008.
 42. Maiko Kobayakawa, Sunaga Takeshi, Yuta Tsuruga, An Approach to Information Design: Co-development of Activity Design and Tool Design, In The First International Workshop on Contents Creation Activity Support by Networked Sensing (CCASNS08) in conjunction with The 5th International Conference on Networked Sensing Systems (INSS08), pp.7-8, Kanazawa, Japan, June, 2008.
 43. Kosuke Numa, Kenro Aihara, Hideaki Takeda, Katsuaki Tanaka, Mina Akaishi, Koichi Hori, Generating and Recomposing Contents using Networked Sensor Information. In The First International Workshop on Contents Creation Activity Support by Networked Sensing (CCASNS08) in conjunction with The 5th

International Conference on Networked Sensing Systems (INSS08), pp.17-24,
Kanazawa, Japan, June, 2008.

44. 友部博教、中村嘉志、西村拓一、「表現したこと」を振り返る：表現活動の解釈付けによるリフレクションコンテンツ作成支援、人工知能学会全国大会(第22回)論文集、1A2-02、2008年6月11日
45. 中村嘉志、友部博教、須永剛司、西村拓一、参加体験型ワークショップにおける音響活動記録からの位置抽出とその応用、人工知能学会全国大会(第22回)論文集、1A2-03、2008年6月11日
46. 沼晃介、田中克明、赤石美奈、堀浩一、表現候補の自動生成とインタラクションに基づく表現の液状化・結晶化サイクルの促進。人工知能学会全国大会(第22回)論文集、2008年6月11日
47. 鳥海希世子、阿部純、水越伸、土屋裕子「表現を編みあげる文化的プログラム」人工知能学会全国大会(第22回)論文集、2008年6月11日
48. 須永剛司、植村朋弘、永井由美子、須永公清、繁田智行、小早川真衣子、敦賀雄大、学際共同研究としての表現プラットフォーム構築の構想：表現の創造・共有・交換を支えるプラットフォーム・デザイン(1)、デザイン学研究。第55回研究発表大会概要集日本デザイン学会、pp.122-123、2008年6月28日
49. 小早川真衣子、須永剛司、繁田智行、敦賀雄大、表現活動におけるワークショップモデル設計：表現の創造・共有・交換を支えるプラットフォーム・デザイン(2)、デザイン学研究。第55回研究発表大会概要集日本デザイン学会、pp.124-125、2008年6月28日
50. 敦賀雄大、須永剛司、小早川真衣子、繁田智行、表現活動における表現物の公開に関する権限の視覚化：表現の創造・共有・交換を支えるプラットフォーム・デザイン(3)、デザイン学研究。第55回研究発表大会概要集日本デザイン学会、pp.126-127、2008年6月28日
51. 植村朋弘、「砂場遊び」における幼稚園児のふるまいに関する研究：表現の創造・共有・交換を支えるプラットフォーム・デザイン(4)、デザイン学研究。第55回研究発表大会概要集日本デザイン学会、pp.128-129、2008年6月28日
52. 永井由美子、須永剛司、表現ワークショップにおける「ふり返し」の要素：表現の創造・共有・交換を支えるプラットフォーム・デザイン(6)、デザイン学研究。第55回研究発表大会概要集日本デザイン学会、pp.130-131、2008年6月28日
53. 元哉盛、植村朋弘、須永剛司、表現活動のプロセスの視覚化：表現の創造・共有・交換を支えるプラットフォーム・デザイン(7)、デザイン学研究。第55回研究発表大会概要集日本デザイン学会、pp.132-133、2008年6月28日
54. 李子維、繁田智行、須永剛司、表現物の表示と人々の理解形成の関係：表現の創造・共有・交換を支えるプラットフォーム・デザイン(8)、デザイン学研究。第55回研究発表大会概要集日本デザイン学会、pp.134-135、2008年6月28日
55. 堀江政広、須永剛司、地と図の構成による情報空間のデザイン：表現の創造・共有・交換を支えるプラットフォーム・デザイン(9)、デザイン学研究。第55回研究発表大会概要集日本デザイン学会、pp.136-137、2008年6月28日
56. 宮田雅子、ワークショップ型紙：循環する学びの場のデザイン、Cultural Typhoon 2008 in 仙台、せんだいメディアテーク、2008年6月29日
57. 中村嘉志、小林亮介、南正輝、西村拓一、「モバイルユーザのための超音波と電波による位置推定」、モバイル学会シンポジウム モバイル08、pp.141-146、2008年7月
58. Kiyoko Toriumi, Jun Abe, Shin Mizukoshi, "Media Exprimo", International Seminar: Dialogue between Chendai and Todai, July 8, 2008
59. Jun Abe, Shin Mizukoshi, Reconsideration of a one-way communication with mobile-phone: The uses of "the collaborative reflection" on media literacy, International Conference for Media in Education (6th) 2008, August 26, 2008,

- Kansai University Takatsuki campus, Osaka, Japan, "Enhancing ICT in Education for global society", 228-235.
60. 敦賀雄大、小早川真衣子、須永剛司、インターネット空間への表現作品展示のためのインタフェースのデザイン、ヒューマンインタフェースシンポジウム2008、2008年9月2日
 61. Jun Abe, Masako Miyata, Kosuke Numa, Tatsuo Sugimoto, Yuri Tanaka, Kiyoko Toriumi, "Keitai Trail!:Mobile Video Workshop", campus Tokyo Presentation, Ars Electronica 2008, Brucknerhaus, Linz, Austria, September 8, 2008
 62. Kosuke Numa, Kiyoko Toriumi, Katsuaki Tanaka, Mina Akaishi, Koichi Hori, Participatory Workshop as a Creativity Support System. In 12th International Conference on Knowledge-Based and Intelligent Information & Engineering Systems (KES2008), Zagreb, Croatia, September, 2008.
 63. Masahiro Hamasaki and Hideaki Takeda and Takuichi Nishimura, "The Analysis of Network on Massively Collaborative Creation of Multimedia contents", First International Conference on Designing Interactive User Experiences for TV and Video (uxTV2008), October, 2008.
 64. Lee Tzu Wei, Kobayakawa Maiko, Tsuruga Yuta, Takami Chisato, Sunaga Takeshi, Facilitating Interpretation of Objects Based on "Constructive Scrapbook", International Service Innovation Design Conference(ISIDC), Dongseo University, pp.323-331, 20-22.October, 2008.
 65. Won Jae-sung, Tsuruga Yuta, Sunaga Takeshi, Uemura Tomohiro, Visualizing the processes of Activities Platform Design for Creating, Sharing and Exchanging People's Everyday Expressions, International Service Innovation Design Conference (ISIDC), Dongseo University, pp.400-410, 20-22.October, 2008.
 66. Masahiro Hamasaki and Koichiro Eto and Kuniaki Watanabe and Sri Kurniawan and Takuichi Nishimura, "The Analysis of Network on Massively Collaborative Creation of Multimedia contents", the ACM 2008 Conference on Computer Supported Cooperative Work (CSCW2008), November, 2008.
 67. Koichiro Eto and Masahiro Hamasaki and Kuniaki Watanabe and Yoshinori Kawasaki and Takuichi Nishimura, "Modulobe: A Creation and Sharing Platform for Articulated Models with Complex Motion", International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology (ACE2008), December, 2008.
 68. Kosuke Numa, Hironori Tomobe, Katsuaki Tanaka, Takuichi Nishimura, Koichi Hori, Takeshi Sunaga, A Case Study on Interactions with User Contributed Website in Public Space. In The 7th International Workshop on Social Intelligence Design (SID2008), San Juan, Puerto Rico, December, 2008.
 69. Takeshi Sunaga, Koji Yokokawa, Won Jae-sung, Integration of Expression and Analysis using Constructive Scrapbook, The Seventh International Conference on Creating, Connecting and Collaborating through Computing (C5 2009), January, 2009.
 70. T. Hope, Y. Nakamura, T. Takahashi, A Nobayashi, S. Fukuoka, M. Hamasaki, T. Nishimura, Familial Collaborations in a Japanese Museum, In Proceedings of the 27th international Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI'09), ACM, pp.1963-1972, April, 2009.
 71. Takuichi Nishimura, Sri Kurniawan, Miwa Fukino, Satoshi Kurihara, and Takeshi Sunaga: The Second International Workshop on Contents Creation Activity Support with Pervasive Computing (PerCAS: <http://www.mediaexprimo.jp/PerCAS/>),

- In Proceedings of PerCAS2009 (The Second International Workshop on Contents Creation Activity Support with Pervasive Computing), 2009.
72. Yoshiyuki Nakamura, Takuichi Nishimura: Towards Extracting Human Relations at Workshop, In Proceedings of PerCAS2009 (The Second International Workshop on Contents Creation Activity Support with Pervasive Computing), 2009.
 73. Masahiro Hamasaki, Hideaki Takeda, Koichiro Eto, Takuichi Nishimura: How can people create contents collaboratively without collaboration?, In Proceedings of PerCAS2009(The Second International Workshop on Contents Creation Activity Support with Pervasive Computing), 2009.
 74. Takeshi Sunaga: about workshop: What is photo? Why you take photos?, In Proceedings of PerCAS2009(The Second International Workshop on Contents Creation Activity Support with Pervasive Computing), 2009.
 75. Yuta Tsuruga, Maiko Kobayakawa, Takeshi Sunaga: Designing Visual Composition Tool for Museum Learning, In Proceedings of PerCAS2009 (The Second International Workshop on Contents Creation Activity Support with Pervasive Computing), 2009.
 76. Tom Hope: Pick and Mix: Pervasive Content Creation Processes, In Proceedings of PerCAS2009 (The Second International Workshop on Contents Creation Activity Support with Pervasive Computing), 2009.
 77. Masahiro Hamasaki, Hideaki Takeda: Social Networks of an Emergent Massively Collaborative Creation Community on Video Sharing Website, In Proceedings of the 2nd Social Data on the Web workshop (SDoW2009), 2009.
 78. Kosuke Numa, Tatsuo Sugimoto, Masako Miyata, Kiyoko Toriumi, Jun Abe, Yuri Tanaka, Sumaru Niida, and Koichi Hori: Using Mobile Phone Video Function as Expressing Tool: Design of Keitai Trail! Workshop. In Pervasive 2009 The Second International Workshop on Contents Creation Activity Support with Pervasive Computing (PerCAS), Nara, Japan, May, 2009.
 79. 濱崎雅弘, 武田英明, 西村拓一: 動画共有サイトにおける大規模協調的な創造活動の分析, 第80回音楽情報科学研究会研究報告, 2009年5月22日
 80. 水越伸「批判的メディア実践の構図」第23回人工知能学会全国大会CD-ROM予稿集, 3F1-OS9-1、2009年6月19日
 81. 沼晃介, 飯田豊, 水越伸, 堀浩一 :市民の語りを編みあげる情報技術と実践プログラム: 南海放送ラジオ・メディアリテラシー実践プロジェクト活動を通して. 人工知能学会全国大会(第23回), 2009.
 82. 田中克明, 沼晃介, 堀浩一 :創造活動における表現変化の抽出と利用の検討. 人工知能学会全国大会(第23回), 2009.
 83. 濱崎雅弘, 高松宏行, 久保田秀和, 西村拓一: シールのメタファを用いた画像によるコミュニケーションシステムの提案, 第23回人工知能学会全国大会CD-ROM予稿集, 3F1-OS9-5, 2009.
 84. 中村嘉志, Hope Tom, 高橋徹, 野林厚志, 福岡正太, 濱崎雅弘, 西村拓一: 博物館ガイドシステムとそこに見られる家族内協調の分析, 第23回人工知能学会全国大会CD-ROM予稿集, 3F1-OS9-6, 2009.
 85. Akiko OGAWA, Masaaki Ito, Rina Inaba "Media Conte- for intersubjective storyweaving" International Digital Storytelling Conference, Obidos Portugal June 27 2009.

86. 鳥海希世子(東京大学)・沼晃介(東京大学), 地域における協働的語りの創出をめぐる実践研究、日本デザイン学会第56回春季研究発表大会オーガナイズドセッション『新たな社会づくりのためのデザイン』、名古屋市立大学、2009年6月28日
87. 濱崎雅弘, Web上で創出される創作活動コミュニティ, 日本デザイン学会第56回春季研究発表大会オーガナイズドセッション『新たな社会づくりのためのデザイン』、名古屋市立大学、2009年6月28日
88. 須永剛司、永井由美子、小早川真衣子、敦賀雄大、高見知里、田中泉、小川俊二、ミュージアム学習活動で利用する視覚的構成作品制作ツールのデザイン、日本デザイン学会第56回春季研究発表大会、p.76-77、2009年
89. 永井由美子、野島久雄、小早川真衣子、須永剛司、コミュニティ・カレッジの実践から見出した表現活動の枠組み、日本デザイン学会第56回春季研究発表大会、p.102-103、2009年
90. 堀江政広、横川耕二、須永剛司、デザイナーとエンジニアの協調による情報デザインプロセス、日本デザイン学会第56回春季研究発表大会、p.106-107、2009年
91. 小早川真衣子、永井由美子、敦賀雄大、高見知里、原田泰、須永剛司、共同的な表現活動の組み立てに関する研究、日本デザイン学会第56回春季研究発表大会、p.74-75、2009年
92. 敦賀雄大、小早川真衣子、須永剛司「活動のデザインに照応する道具の機能と仕様のデザイン」、日本デザイン学会第56回春季研究発表大会、p.72-73、2009年
93. 高見知里、古堅真彦、敦賀雄大、李子維、須永剛司、視覚表現ツールのための動きのデザイン、日本デザイン学会第56回春季研究発表大会、p.84-85、2009年
94. 小川明子(愛知淑徳大学)・伊藤昌亮(愛知淑徳大学)「地域社会をつなぐ当事者的メディア実践の試み」市民とメディア研究会あくせす7月研究会、名古屋市喫茶エーデルワイス、2009年7月3日
95. 久保田秀和、前川博文、西村拓一: スプライトモデルを用いた絵地図型のWebコンテンツ構築システム、情報処理学会マルチメディア、分散、協調とモバイル DICOMO2009シンポジウム、DS-13、2009年7月【野口賞・優秀論文賞】
96. 久保田秀和、高見知里、小早川真衣子、敦賀雄大、濱崎雅弘、中村嘉志、西村拓一、須永剛司: 図画表現を比較するためのアニメーション手法の評価、情報処理学会研究報告 ヒューマンコンピュータインタラクション(HCI)、Vol.2009-HCI-134、No.1、2009年7月
97. 須永剛司、敦賀雄大、中村嘉志、小早川真衣子、高見知里: 活動と共にデザインした参加体験型ワークショップのための表現システム、情報処理学会研究報告 ヒューマンコンピュータインタラクション(HCI)、Vol.2009-HCI-134、No.2、2009年7月
98. Kosuke Numa, Kiyoko Toriumi, Jun Abe, Tatsuo Sugimoto, Masako Miyata, Hideki Yoshimoto, Katsuaki Tanaka, Mina Akaishi, and Koichi Hori: Practice oriented Content Co-creation Support Systems. In the Fifth International Conference on Collaboration Technologies (CollabTech2009), Sydney, Australia, August, 2009.
99. Kosuke Numa, Hironori Tomobe, Tatsuo Sugimoto, Masako Miyata, Kiyoko Toriumi, Jun Abe, and Koichi Hori: Public Large Screen enabled Content Collection and Connection. In 13th International Conference on Knowledge-Based and Intelligent Information & Engineering Systems (KES2009), Santiago, Chile, September, 2009.
100. 鳥海希世子、沼晃介: メディア実践のひろがりを支えるために、メディア・エキスポリモ シンポジウム2009、東京大学、2009年10月3日
101. 小早川真衣子、敦賀雄大、久保田秀和: メディア表現の深化を目指して、メディア・エキスポリモ シンポジウム2009、東京大学、2009年10月3日
102. Kosuke Numa, Tatsuo Sugimoto, Masako Miyata, Kiyoko Toriumi, Jun Abe, Yuri Tanaka, Sumaru Niida, Koichi Hori: Using Common Devices as Collaborative Tools

- for Collecting and Connecting People's Stories. In 6th International Conference on Innovations in Information Technology (Innovations'09), Al Ain, United Arab Emirates, December, 2009.
103. Kosuke Numa, Kiyoko Toriumi, Jun Abe, Katsuaki Tanaka, Mina Akaishi, Koichi Hori: Content Recomposition Supported by Automatic Draft Generation. In The international Conference on Information and Communication Systems (ICICS2009), Amman, Jordan, December, 2009.
 104. 久保田秀和, 西村 拓一, 「絵画的プログラミング」, 第51回プログラミング・シンポジウム (於:箱根ホテル小涌園), 2010年1月13日
 105. Koji Yokokawa, Takeshi Sunaga: 'Using Zuzie2 to Exchange Viewpoints for a Broader Outlook', 'The Eighth International Conference on Creating, Connecting and Collaborating through Computing', California Institute for Telecommunications and Information Technology, 2010年1月26日
 106. 原田泰, 情報デザインによる出来事の視覚化とその活用、人工知能学会全国大会(第24回)JSAI2010、長崎、2010年6月10日
 107. 沼晃介、堀浩一、実践を指向した創造活動支援の社会への適用、人工知能学会全国大会(第24回)、長崎、2010年6月10日
 108. 田中克明、濱崎雅弘、小早川真衣子、堀浩一、オフライン世界とオンライン世界における協調的創造活動の違いの考察、人工知能学会全国大会(第24回)、長崎、2010年6月10日
 109. 植村渉、久保田秀和、特別セッション「面白い研究をしよう:研究の楽しさを伝える場、MYCOM」、第24回人工知能学会全国大会、p. 2F2、長崎、2010年6月10日
 110. Akiko OGAWA and Masaaki ITO, “Media Conte” Rebuilding community through digital storytelling, In the panel of Building Civic Participation through “Communal Gaming” ICA 2010, Singapore, June 25, 2010
 111. Kiyoko Toriumi, The A-I-U-E-O Gabun photo-and-wordplay workshop: A participatory study of collaborative storytelling in local communities, In the panel of Building Civic Participation through ‘Communal Gaming’, ICA 2010, Singapore, June 25, 2010
 112. Shin MIZUKOSHI, Joo-Young JUNG, Communication infrastructure theory and civic media game approach: Linking theory and practice, In the panel of Building Civic Participation through ‘Communal Gaming’, ICA 2010, Singapore, June 25, 2010
 113. 小早川真衣子、敦賀雄大、高見知里、須永剛司、参加者がつくる表現活動の“つながり”とプラットフォームの社会化、日本デザイン学会第57回春季研究発表大会、p.16-17、長野大学、2010年7月3日
 114. 敦賀雄大、須永剛司、表現活動プログラムとツールが社会化されるプロセスのモデル、日本デザイン学会第57回春季研究発表大会、pp. 18-19、長野大学、2010年7月3日
 115. 高見知里、横川耕二、小早川真衣子、敦賀雄大、永井由美子、須永剛司、表現ツールのデザイン開発行程における実践の重要性、日本デザイン学会第57回春季研究発表大会、p.20-21、長野大学、2010年7月3日
 116. 横川 耕二、須永 剛司、表現活動をうながすためのデザイン試論、日本デザイン学会第57回春季研究発表大会、p.22-23、長野大学、2010年7月4日
 117. 永井由美子、野島久雄、小早川真衣子、須永剛司、思い出表現を構成するもの、日本デザイン学会第57回春季研究発表大会、p.24-25、長野大学、2010年7月4日
 118. 等々力心太郎、原田泰、出来事の持つ構造を記録として視覚化するデザイン、日本デザイン学会第57回春季研究発表大会、p.26-27、長野大学、2010年7月4日

119. 原田泰、出来事を視覚化するドキュメント・ウォール活用、日本デザイン学会第57回春季研究発表大会、p.28-29、長野大学、2010年7月4日
120. 居郷翔、原田泰、小島道裕、博物館資料を題材にした教材コンテンツの開発、日本デザイン学会第57回春季研究発表大会、p.32-33、長野大学、2010年7月4日
121. 須永剛司、コトの中に身をおくデザインの行為と思考、日本デザイン学会第57回春季研究発表大会、p.134-135、長野大学、2010年7月4日
122. 飯田豊、シンポジウム「子どもたちと電子メディアとの健全な関係を目指して」(コーディネータ)、青少年育成尾道市民会議・尾道市次世代育成のためのメディア対策委員会尾道市民センター共催、むかいしま文化ホール、2010年7月10日
123. 濱崎雅弘、サジェスト機能によるゆるやかなオントロジー構築を可能にするシステムの提案、第22回セマンティックウェブ&オントロジー研究会、SIG-SWO-A1001-07、2010年7月23日
124. 小川明子、物語実践の場としての市民メディア、メディアフェス2010むさしのみたか(市民メディア交流集会)シンポジウム『市民メディアの過去・現在・未来』、成蹊大学、2010年9月5日
125. 飯田豊、クロスメディア市民参加型のメディア遊びへ、『メディアと市民の新しい結びつき方をさぐる 一民放連メディアリテラシー・フォーラム in 福岡』、日本民間放送連盟・東京大学水越伸研究室・マス&コミュニケーション・プロジェクト共催、福岡天神クリスタルビル、2010年9月24日
126. Y. Nakamura and T. Nishimura, "Towards Estimation of Position and Orientation for Workshop using Acoustic Signals," In Proc. of UbiComp2010 Workshop on DOME-IoT 2010, pp.23-24, Copenhagen Denmark, Sep 2010.
127. 飯田豊、第51回ICTE情報教育セミナー+メル・プラッツ第22回公開研究会「デジタル教材と学びのコミュニティ」(コーディネータ)、情報コミュニケーション教育研究会・メル・プラッツ共催、福山大学社会連携研究推進センター、2010年10月2日
128. 林田真心子、デジタル教材と学びのコミュニティ、メルプラッツ公開研究会 (ICTE共催)、福山大学、2010年10月3日
129. Maiko Kobayakawa, Takeshi Sunaga, Service Platform Design Frameworks for Connecting and Creating Expressive Activities, International Service Innovation Design Conference (ISIDC) Oct 19. 2010
130. 水越伸、形態学からデザイン論へ:メディア論の再検討と提言、第119回全国大学国語教育学会、鳴門教育大学、2010年10月31日
131. 飯田豊、シンポジウム「子どもとメディアのこれからにむけて!」(コーディネータ)、NPO法人子どもコミュニティネットひろしま『メディア表現によるコミュニケーションスキルアップ講座』、広島市女性教育センター、2010年11月20日
132. 大谷智子・小早川真衣子・常盤拓司「予感研究所3 -アート+テクノロジー+エンタテインメント=?! あなたの予感←→研究者の予感- 報告会-」、戦略的創造研究推進事業第4回領域シンポジウム「表現の未来へ」、東京大学武田先端知ビル5F武田ホール、2010年11月22日
133. Y. Nakamura, M. Kobayakawa, C. Takami, Y. Tsuruga, H. Kubota, M. Hamasaki, T. Nishimura and T. Sunaga, "Zuzie: Collaborative storytelling based on multiple compositions," In Proc. of International Conference on Interactive Digital Storytelling (ICIDS2010), Springer LNCS6432, pp.117-122, Edinburgh UK, Nov 2010.
134. 土屋祐子、コミュニティラジオとメディアリテラシー～学びの場としての番組制作～、第91回国語メディア研究会、川崎市高津市民館、2010年12月4日
135. Yumiko Nagai, Hisao Nojima, Takeshi Sunaga, Changing Personal Memories to Group Memories: Study of a Workshop on the Expression of Personal Memories The First International Conference on Design Creativity(ICDC2010), ISBN 978-1-904670-20-9, Short Presentation C, Dec. 2010

136. 小川明子、阿部純、須曾野仁志、伊藤昌亮、溝尻真也、物語が紡ぐ共同体:メディア・コンテ・ワークショップの試み、メルプラッツ公開研究会、愛知淑徳大学、2011年1月22日
137. 久保田秀和、小早川真衣子、濱崎雅弘、中村嘉志、須永剛司、西村拓一:カード型タッチパネル機器を用いた実世界指向表現活動支援、人工知能学会主催 第12回AI若手の集い(MYCOM2011)オンライン予稿集発表番号(2-1), 2011.
138. 小早川真衣子、高見知里、濱崎雅弘、須永剛司:表現の場のデザイナーかえり道のアートスペース、人工知能学会主催 第12回AI若手の集い(MYCOM2011)オンライン予稿集発表番号(4-2), 2011年5月
139. 西村拓一、濱崎雅弘、沼晃介、小早川真衣子:市民芸術活動を助ける新たな技術プラットフォームとは?, 第25回人工知能学会全国大会論文集, 2A1-OS15-2, 2011.
140. 濱崎雅弘、西村拓一:表現活動アーカイブのためのデータ構造に関する考察, 第25回人工知能学会全国大会論文集, 2A1-OS15-3, 2011.
141. 沼晃介、堀浩一:市民の表現活動を編みあげる「ネビュラ」システムの構想と試行, 人工知能学会全国大会(第25回), 2011
142. 小早川真衣子、須永剛司:表現活動を創出するプラットフォーム・デザインのフレームワーク, 2A1-OS15-5、人工知能学会全国大会(第25回), 2011年6月
143. 田中泉、小川俊二:思考を概念化するための視覚表現の研究, 3A2-OS11b-4、人工知能学会全国大会(第25回), 2011年6月
144. 小川俊二、田中泉:アイデアの創出と展開, 1H2-OS1-11、人工知能学会全国大会(第25回), 2011年6月
145. Shin MIZUKOSHI, Communal Storytellings in A regimented Society: Critical Media Practice on People's Media Literacy and Expression, Academic Conference-“Emergent Forms of Engagement and Activism in Japan: Politics, Cultures and Technologies”, Temple University Japan Azabu Hall, June 12, 2011.
146. 水越伸「メディア・ビオトープと市民参加型技術の展望」東京大学大学院情報理工学系研究科『震災と情報:震災後の日本再建のための情報科学技術』東京大学本郷キャンパス工学部新二号館、2011年6月16日
147. 高見知里、小早川真衣子、家近詠子、須永剛司:ミュージアム来場者のための表現とメタ表現の空間:日本デザイン学会第58回春期研究発表大会、2011年6月
148. 家近詠子、高見知里、小早川真衣子、濱崎雅弘、古堅真彦、須永剛司:表現ネビュラ:生成するメタ表現空間、日本デザイン学会第58回春期研究発表大会、2011年6月
149. 永井由美子:自分の体験を表現するためのフォーマット -「写真を見ることのデザイン」授業実践より、日本デザイン学会第58回春期研究発表大会、2011年6月
150. 水越伸「「あいうえお画文」まとめ」「あいうえお画文」授賞式&トーク~写真で投稿!まちの思い出つむぎプロジェクト~, 2011年7月24日(日)、於文京シビックセンター 地下2階区民ひろば
151. 阿部純「記憶の入り口に立って—東北での収集・記録のプロジェクト事例から」「あいうえお画文」授賞式&トーク~写真で投稿!まちの思い出つむぎプロジェクト~, 2011年7月24日(日)、於文京シビックセンター 地下2階区民ひろば
152. 江渡浩一郎、濱崎雅弘、沢田洋平: DataWikiを活用した社会的アプリケーション設計手法, WISS2011, 2011年12月5日-7日
153. 濱崎雅弘、武田英明、後藤真孝: Social Infobox: 属性タギングを用いたデータ構造化システムの提案, GNワークショップ2011, 2011年11月10日-11日
154. 濱崎雅弘、江渡浩一郎: DataWikiにおけるユーザ行動の分析, WebインテリジェンスとWebインタラクション研究会, 2011年11月7日-8日
155. 伊藤昌亮、小川明子、土屋祐子「声なき想いに物語を—デジタル・ストーリーテリング「メディア・コンテ」の可能性と課題」MELL EXPO 2012、東京大学、2012年3月

③ ポスター発表 (国内会議 21 件、国際会議 5件)

1. 発表者(所属)、タイトル、学会名、場所、年月日

01. 元哉盛, 矢野英樹, 堀江政広, 須永剛司, 撮影と編集を統合したデジタルカメラの概要デザイン, 日本デザイン学会第54回研究発表大会, pp.326-327, 静岡文化芸術大学, 2007年6月23日
02. 李子維, 須永剛司, 矢野英樹, 堀江政広, 体験の記録と時空間地図上へのマッピング, 日本デザイン学会第54回研究発表大会, pp.328-329, 静岡文化芸術大学, 2007年6月23日
03. 友部 博教, 中村 嘉志, 沼 晃介, 須永 剛司, 西村 拓一, タイムラインリフレクター: 時系列による活動プロセス振り返りツール, wiss2007, 2007年12月5日-7日
04. 友部 博教, 中村 嘉志, 沼 晃介, 須永 剛司, 西村 拓一, ワークショップリフレクター: 時系列とカードによる活動プロセス振り返りツール, インタラクション2008, 2008年3月3日-4日
05. 水越伸, 阿部純, 武蔵大学ケータイ・ワークショップ: メディア・リテラシーの展望, MELL EXPO 2008, 東京大学大学院情報学環 福武ホール, 2008年4月26日~27日
06. 鳥海 希世子, 阿部 純, 水越 伸, 土屋 祐子, 表現を編みあげる文化的プログラム: 『湘南あいうえお画文』を例に, MELL EXPO 2008, 東京大学大学院情報学環 福武ホール, 2008年4月26日~27日
07. 陳佳琪, 矢野英樹, 須永剛司, 遊ぶことのルール of デザイン: 表現の創造・共有・交換を支えるプラットフォーム・デザイン(5), デザイン学研究. 第55回研究発表大会概要集日本デザイン学会, pp.352-353, 2008年6月29日
08. (原著論文発表欄に記載済) Masahiro Hamasaki and Koichiro Eto and Kuniaki Watanabe and Sri Kurniawan and Takuichi Nishimura, "The Analysis of Network on Massively Collaborative Creation of Multimedia contents", the ACM 2008 Conference on Computer Supported Cooperative Work (CSCW2008), November, 2008.
09. 鳥海希世子, 阿部純, 沼晃介, 杉本達應, 田中ゆり, ケータイ・トレール! MELL EXPO 2009, 東京大学大学院情報学環 福武ホール, 2009年3月20日~21日
10. 鳥海希世子, 阿部純, 沼晃介, 小早川真衣子, 稲葉莉奈, あいうえお画文シリーズ, MELL EXPO 2009, 東京大学大学院情報学環 福武ホール, 2009年3月20日~21日
11. 小川明子, 伊藤昌亮, 稲葉莉奈, メディア・コンテ2008 in 可児, MELL EXPO 2009, 東京大学大学院情報学環 福武ホール, 2009年3月20日~21日
12. 小川明子, 伊藤昌亮, 稲葉莉奈, メディア・コンテ2008 in アイハウス, MELL EXPO 2009, 東京大学大学院情報学環 福武ホール, 2009年3月20日~21日
13. 沼晃介, 飯田豊, 水越伸, 南海放送ケータイ・トレール!, MELL EXPO 2009, 東京大学大学院情報学環 福武ホール, 2009年3月20日~21日
14. Masahiro Hamasaki, Hideaki Takeda, Tom Hope and Takuichi Nishimura: Network Analysis of an Emergent Massively Collaborative Creation Community, In Proceedings of ICWSM2009 (Poster), 2009.
15. 田中ゆり(東京大学大学院学際情報学府修士課程), 虚時間, iii Exhibition 9, 東京大学大学院情報学環福武ホール, 工学部2号館, 2008年6月19~24日
16. 須永剛司, 永井由美子, 小早川真衣子, 敦賀雄大, 高見知里, 沼晃介, 西村拓一, 「図」と「地」で描くワークショップ: 未来館でみつける未来, 予感研究所2, 日本科学未来館, 2008年7月26日~30日
17. media exprimo, Keitai Trail!: Mobile Movie Workshop, Ars Electronica, 4-9 Sep. 2008
18. Masahiro Hamasaki, Hideaki Takeda, Tom Hope and Takuichi Nishimura: Network Analysis of an Emergent Massively Collaborative Creation Community, In Proceedings of ICWSM2009 (Poster), 2009.

19. Yuta Tsuruga, Maiko Kobayakawa, Takeshi Sunaga, Yoshiyuki Nakamura:
Zuzie: An Expression Tool Designed with Activity Programs, International
Association of Societies of Design Research 2009(IASDR) Proceedings p. 278, Seoul,
South Korea, 19-22 October, 2009 (Poster).
20. 小川明子, 伊藤昌亮「メディア・コンテ2008」、領域シンポジウム「表現の未来へ」、JST
(CREST)、東京大学、2009年11月3日
21. 沼昇介, 飯田豊「ケータイ・トレールin南海放送」、領域シンポジウム「表現の未来へ」、JST
(CREST)、東京大学、2009年11月3日
22. 敦賀雄大, 濱崎雅弘, 中村嘉志, メタ表現プログラム「プロセス図解」研究、領域シンポジ
ウム「表現の未来へ」、JST(CREST)、東京大学、2009年11月3日
23. 高見知里, 久保田秀和, 表現プログラム「Zuzieワークショップ」研究、領域シンポジウム「表
現の未来へ」、JST(CREST)、東京大学、2009年11月3日
24. 高見知里, 等々力心太郎, 居郷翔, 小早川真衣子, Zuzieワークショップの社会化、戦略
的創造研究推進事業第4回領域シンポジウム「表現の未来へ」、東京大学武田先端知ビル5F
武田ホール、2010年11月22日
25. Masahiro Hamasaki, Masataka Goto, Hideaki Takeda: Social Infobox:
Collaborative Knowledge Construction by Social Property Tagging Proc. of
CSCW2011, poster, 2011. (DOI = 10.1145/1958824.1958934)
26. 小早川真衣子, 高見知里, 原田泰, 須永剛司: 表現活動後に行う「ふり返りの場」のデザイ
ン、日本デザイン学会第58回春期研究発表大会、2011年6月

④ 展示発表 (国内展示 3件、国際展示 0件)

1. 発表者(所属)、タイトル、展示会名、場所、年月日
1. 田中ゆり(東京大学)「iii Exhibition 9」、東京大学情報学環福武ホール・工学館2号館、
2008年6月19日~24日
2. 小早川真衣子, 敦賀雄大, 高見知里「Zuzieデザインプロセス紹介」、多摩美術大学情報
デザイン学科ショーケース、2010年7月~10月
3. 小早川真衣子, 高見知里, 家近詠子「メディア・エクスプリモ研究紹介」、CMTEL、2011年
7月~2012年3月

(4)知財出願

①国内出願 (3件)

- (1) 出願番号:特願 2007-149732
出願日:2007/06/05
発明の名称:ロケーションシステム、ロケーション方法、ならびにそのプログラムおよび記
録媒体
発明者:中村 嘉志,西村 拓一,蔵田 武志,大隈 隆史,友部 博教,松尾 豊
- (2) 出願番号:特願 2007-211679
出願日:2007/08/15
発明の名称:ブラウザおよびそれを用いた情報蓄積・表示方法
発明者:矢野英樹,須永剛司,小橋隆司,村田史奈
- (3) 出願番号:特願 2008-072512
出願日:2008/03/19
発明の名称:活動プロセスリフレクション支援システム
発明者:友部 博教, 西村 拓一, 中村 嘉志

②海外出願 (0 件)

③その他の知的財産権

・産総研ソフトウェア登録: 写真ベースの表現活動ツール PhotoLapper (GUI デザイン部分以外のシステム部分)、久保田秀和、中村嘉志、濱崎雅弘、西村拓一

(5)受賞・報道等

①受賞

01. 【グッドプレゼンテーション賞】植村朋弘、「砂場遊び」における幼稚園児のふるまいに関する研究、日本デザイン学会第55回春期研究発表大会、p.128-129、2008年
02. 【グループウェアとネットワークサービス研究会優秀発表賞】友部博教、中村嘉志、沼晃介、須永剛司、西村拓一、時間配置と構造配置の融合による活動プロセスの協働リフレクションの実現、情報処理学会研究報告(2008-GN-67)、pp.139-144、Mar.21、2008年
03. 【山下記念研究賞】友部博教、中村嘉志、沼晃介、須永剛司、西村拓一、時間配置と構造配置の融合による活動プロセスの協働リフレクションの実現、社団法人 情報処理学会、2008年10月
04. 【第9回インターネット活用教育実践コンクール 特賞】ktmプロジェクト(北海道河西郡芽室町立上美生中学校・多摩美術大学)、地域ミュージアムの情報システムを活用した学習の拡張—芽室町立上美生中学校・とちかち田園空間博物館・多摩美術大学の連携、文部科学省、インターネット活用教育実践コンクール実行委員会(実践レポート、映像資料のインターネット公開 http://www.netcon.gr.jp/old/9th_result.html)、2009年インするための枠組み、日本デザイン学会第56回春期研究発表大会、p.74-75、2009年
05. 【野口賞・優秀論文賞】久保田秀和、前川博文、西村拓一:スプライトモデルを用いた絵地図型のWebコンテンツ構築システム、情報処理学会マルチメディア、分散、協調とモバイル DICOMO2009シンポジウム、DS-13、2009年
06. 【グッドプレゼンテーション賞】小早川真衣子、永井由美子、敦賀雄大、高見知里、原田泰、須永剛司、表現活動プログラムをデザインするための枠組み、日本デザイン学会第56回春期研究発表大会、p.74-75、2009年
07. 【グッドプレゼンテーション賞】原田泰、出来事を視覚化するドキュメント・ウォールの活用—ノウハウの抽出とツール開発に向けた考察、日本デザイン学会 第57回研究発表大会、pp 28-29、2010年7月
08. 【2010年度JSAI全国大会優秀賞】原田 泰、情報デザインによる出来事の視覚化とその活用、2010年度人工知能学会全国大会(第24回) 論文集、2H2-OS11-2口頭発表、2010年6月

②マスコミ(新聞・TV等)報道

01. 上美生中学校での表現ワークショップ「共同研究の成果発表・地域の良さを発信」十勝毎日新聞、2007年2月28日
02. 上美生中学校での表現ワークショップ「美大の学生らとコラージュ作成」日本教育新聞、2007年9月10日
03. 「携帯 日常に浸透」(コメント)神奈川新聞、2007年10月26日付社会面
04. 上美生中学校での表現ワークショップ「お母さんの声もつと取り入れて 上美生中芽室の子育て環境学習で発表」十勝毎日新聞、2007年11月30日
05. 上美生中学校での表現ワークショップ、多摩美術大と連携授業 ネット活用 表現楽しむ」北海道新聞、2007年12月1日
06. 「思い出のちから1 追体験する「街」「家族」 知恵共有 技術が後押し」読売新聞、2008年1月1日付くらし面
07. 上美生中学校での表現ワークショップ「環境保護の大切さ訴え 上美生中で学習発表会」十勝毎日新聞、2008年12月4日

08. 上美生中学校での表現ワークショップ「ウェブで学習成果披露 多摩美術大のプレゼンソフト活用」北海道通信、2008年12月12日
09. 南海放送ラジオ「1116 Night School 第一マホラマ。学園」ゲスト出演、2009年1月25日
10. 南海放送メディアリテラシー実践プロジェクト「ラジオの時代—高校生と一緒につくる」朝日新聞(夕刊3面)、2009年3月17日付
11. 「日本での生活や思い 地域の人に伝えたい:淑徳大生が外国人中高生と映像制作」読売オンライン(読売新聞オンライン版)、2009年8月23日
(http://chubu.yomiuri.co.jp/kyoiku/kyo080823_4.htm)
12. 「外国籍生徒が物語づくり:パソコンで映像編集」中日ウェブ(中日新聞オンライン版)、2009年8月24日
13. 南海放送メディアリテラシー実践プロジェクト「ラジオとケータイ、ウェブを連動—クロスメディアの取り組み開発」民間放送(日本民間放送連盟機関紙、3面)、2009年2月3日
14. 「日本での生活や思い 地域の人に伝えたい:淑徳大生が外国人中高生と映像制作」読売オンライン(読売新聞オンライン版)、2009年8月23日
(http://chubu.yomiuri.co.jp/kyoiku/kyo080823_4.htm)
15. 「外国籍生徒が物語づくり:パソコンで映像編集」中日ウェブ(中日新聞オンライン版)、2009年8月24日
16. 上美生中学校での表現ワークショップ「多摩美大と芽室・上美生中生徒 連携の成果を発表」十勝毎日新聞、2009年10月21日
17. 東愛知新聞「映像でつづる豊橋の思い出」2010年6月20日朝刊
18. 中日新聞三河版「お年寄りの思い出—2分間の映像作品に」2010年6月20日朝刊
19. 「総合学習に学生助言 東京・多摩美大と連携授業」2010年(平成22年)10月9日掲載 十勝毎日新聞
20. 「多摩美大開発の新ソフト 連携授業で資料作成」2010年(平成22年)10月1日(金)掲載 北海道新聞
21. 「映像作品づくりを体験 多摩美大開発ソフト活用」2010年(平成22年)10月13日(水)掲載 北海道通信
22. ケーブルテレビ豊橋・ティーズ「あなたの豊橋物語」2010年11月(複数回)放送
23. 「イベント参加者の感想 アートとして可視化」2011年2月2日掲載日刊工業新聞・21面
24. 朝日新聞(夕刊)2011年3月18日「メディア激変231未来へつなぐ—6デジタル生かして思いをかたちに」
25. 水越伸(出演)『プロジェクト・ウィズダム: ネットの進化が世界を動かす』(NHK BSハイビジョン)2011年3月22日(火)20:00-21:29、3月26日(土)10:30-11:59
26. 水越伸「21世紀メディア論(11)」第1回~15回、放送大学大学院授業、2011年4月~7月(週1回放送)
27. 「来場者コメントを新たなアート作品として可視化するシステムを開発」2011年2月1日プレスリリース、独立行政法人産業技術総合研究所
http://www.aist.go.jp/aist_j/press_release/pr2011/pr20110201/pr20110201.html
28. 「アートスペースに集まった小さなカードが大きな星雲に——「第14回文化庁メディア芸術祭」で多摩美術大学の須永剛司教授らが表現空間「かえり道のアートスペース」を開催」2011年2月2日掲載、大学プレスセンター
<http://www.u-presscenter.jp/modules/bulletin/index.php?page=article&storyid=2502>
29. かえり道のアートスペース@東京ゲームショウ「東京ゲームショウ 2011主催者企画情報第3弾:「ゲームで日本を元気に」のスローガンのもと東日本大震災復興支援企画を実施」2011年8月25日プレスリリース 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会、日経BP社
http://expo.nikkeibp.co.jp/tgs/2011/pdf/release_110825-1.pdf

③その他

(6)成果展開事例

①実用化に向けての展開

- ・ 開発したプログラム「PhotoLapper」を、AppleStore にて公開中。
- ・ Social Infobox を技術システムとして含む「かえり道のアートスペース」は、ライセンスや共同開発等の契約にて企業と連携して商用イベントにて利用されている。
- ・ Web ボードは、製品化(http://www.neuronet.co.jp/functions_WebBoard.html)された。

② 社会還元的な展開活動

- ・ (社)日本民間放送連盟メディア・リテラシー実践プロジェクトと連携し、2008 年度は南海放送(愛媛県)、09 年度は和歌山放送(和歌山県)、およびチューリップテレビ(富山県)において、地域の青少年とローカル民放局がともにメディア・リテラシーを学びつつ、新たなメディア表現を連鎖的、波状的に展開していくために「ケータイ・トレール」という技術システムと文化プログラムを開発、供給し、潜在的にみて数百万人の視聴者を対象とする一種の社会実験を行った。これによって新しいテレビ、ラジオのあり方と結びつけた市民芸術を実現し、高い評価を得た。今後も、実践局を増やして発展させていく予定である。
- ・ ケータイの市民メディアとしてのあらたな活用方法を研究開発し、KDDI 研究所をはじめとするテレコム関連企業に対して積極的な助言やアドバイスをしてきた。今後も継続される予定である。
- ・ 日本の市民芸術、市民のメディア表現に関して全国的なネットワークを持つMELL Platzとの緊密な連携関係を構築した。今後は、MELL Platz が持つ全国的なメディア・リテラシー、メディア表現のネットワークに対して、技術システムと文化プログラムを導入し、実装する活動を通して、メディア・エキスポの成果を日本の当該領域において持続的で、意義のある活動へと結実させていきたい。さらにその他のネットワーク型組織(たとえば市民メディア全国交流集会など)へも応用活用していく予定。
- ・ 神奈川県藤沢市、岐阜県可児市、愛知県豊橋市、東京都文京区、埼玉県川口市川口メディアセブンなどの社会教育活動、博物館や児童会館などの文化施設などでワークショップ型実践研究をおこない、メディア表現を通じた地域おこし、生涯教育、アーカイブづくりなどに積極的な役割を果たした。今後も地域の環を広げつつ、持続的に発展させていく予定である。
- ・ 上記民放連プロジェクト実践局の他、朝日新聞、読売新聞、中日新聞、テレビ朝日、ケーブルテレビ可見などの国内メディア、およびデンマーク公共放送(ラジオ、テレビ)、IPCワールド(在日外国人向け衛星放送)など海外メディアでも、その研究成果が幅広く知られるところとなった。
- ・ ミュージアム系フィールドでは、会員(日本科学未来館・友の会会員、四万数千人)を応募対象にした公式のプログラムとして、本研究成果を利用する社会実践としての表現ワークショップを実施(2009年3月実施、2009年11月予定)している。
- ・ 横浜市立馬場小学校、北海道芽室町立上美生中学校、青山学院大学大学院とは、継続的に表現ワークショップをおこない、当該学校の地域へ向けた学習の社会化に貢献している。特に、馬場小学校では、表現ワークショップで創作した作品をもって国際会議(2009年シティネット横浜大会)で発表するに至った。
- ・ 北海道芽室町立上美生中学校と、3年間の実践から得た研究成果をまとめ、文部科学省・インターネット活用教育実践コンクールに応募し、特賞を受賞した。実践知の蓄積と周知に積極的

に貢献した。

- 先端技術ショーケース「かえり道のアートスペース」を体験した日本コンピュータエンタテインメント協会関係者から依頼を受け、東京ゲームショウ 2011 で実施した。このことにより、研究成果がミュージアムという領域をこえて幅広く知られるところとなった。

§ 6 研究期間中の主なワークショップ、シンポジウム、アウトリーチ等の活動

本プロジェクトでは、研究の「成果」を社会にアウトリーチするのではなく、研究の「プロセス」自体を社会の文化的実践におく(アウトリーチする)方法で研究を展開した。そのことによって、プロジェクト終盤に生まれる研究の成果が、プロセスにおいてかかわりをもった文化的実践に、自然に受け入れられるという事態が生まれている。

研究の「プロセス」を文化的実践の中におく方法として、ポテンシャルユーザを対象に、ミュージアムでの参加体験型「ワークショップ」、小中学校での特別授業、地域の放送事業での番組制作と放送、市民活動や自治体を実施する文化活動において、構想から実装までの多段階での「参加型プラットフォーム」試作の利用を実施している。

この点において、以下の示すワークショップや学校での特別授業などの多くは、研究成果のアウトリーチではなく研究プロセスのアウトリーチである。

年月日	名称	場所	参加人数 (一般)	概要
2007年3月13日	DJ コラージュワークショップ	Film & Media Studies, Department of Media, Cognition and Communication, University of Copenhagen(コペンハーゲン、デンマーク)	約 20 名	写真コラージュづくりをおして異文化を学ぶ
2007年3月15日	海外オープンセミナー(招待)	Department of Communications and Psychology, Aalborg University(オールボ、デンマーク)	-	「Exploring a new dimension of information design for people's media narratives expression」
2007年3月16日	DJ コラージュワークショップ	Department of Communications and Psychology, Aalborg University(オールボ、デンマーク)	約 15 名	写真コラージュづくりをおして異文化を学ぶ

2007年5月30日-7月18日	ワークショップで学ぶメディア社会史	東京大学(東京都・文京区)	30名	東京大学情報学環教育部研究生授業
2007年8月24日-25日	07ktm: 自分たちの子供時代を表現する	上美生中学校(北海道帯広市)	32名	「福祉」をテーマに中学生たちが、さまざまな表現を体験
2007年9月13日-平成20年1月17日	「人と「もの」との付き合い方-伝え合って考えよう-	横浜市立馬場小学校5年1組(神奈川県横浜市)	37名	小学校授業(国語)での表現ワークショップ
2007年10月10日-12月5日	武蔵大学ケータイ・ワークショップ	武蔵大学(東京都練馬区)	230名	「ケータイ記者」になって写真メールで講義をレポート
2007年11月19日	領域シンポジウム2007「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」	東京大学理学部・小柴ホール(東京都・文京区)	約200名	インタラクティブ発表。年表ポスターを制作し、研究プロセスを説明
2007年12月8日-16日	湘南 あいうえお画文	遊行寺蔵まえギャラリー、藤沢産業センター(藤沢、神奈川)	9名	湘南地域の過去・現在・未来を写真とことば遊びによって物語る
2008年3月21日-28日	学環えんがわワークショップ	東京大学情報学環・福武ホール(東京都・文京区)	350名	「環」をテーマに集まった写真とメッセージを、シャワーや花火のように巨大スクリーンへ映し出す
2008年3月28日	福武あいうえお画文ワークショップ	東京大学情報学環・福武ホール(東京都・文京区)	30名	メル・プラッツ第7回公開研究会にて、学環えんがわワークショップの写真を活用
2008年4月26~27日	国際シンポジウムでの講演、ディスカッション	東京大学大学院情報学環福武ホール・ラーニングシアター(東京都・文京区)	約450名	国際シンポジウム「メル・エキスポ」
2008年4月28日~7月19日の5回	Modulobeワークショップ-身体の動きの表現	多摩美術大学(東京都・八王子市)	40名	Modulobe を使って

2008年5月26日	成和中画文ワークショップ	東京大学大学院情報学環福武ホール・ラーニングシアター(東京都・文京区)	約100名	京都府福知山市立成和中学校の学生を対象とした出前実践
2008年6月11日	第22回人工知能学会全国大会 オーガナイズドセッション「市民の表現活動を編みあげる情報技術」	ときわ市民ホール／勤労者福祉総合センター(北海道・旭川市)	約30名	オーガナイザー: 沼晃介、濱崎雅弘、田中克明
2008年6月12日・19日	ケータイ記者になる!	関西大学総合情報学部高槻キャンパス(大阪府・高槻市)	約200名	「武蔵大学ケータイ・ワークショップ」を関西大学で再実践
2008年6月16日	Contents Creation Activity Support by Networked Sensing (CCASNS)	金沢文化ホール(石川県・金沢市)	約20名	Sixth International Conference on Networked Sensing Systems (INSS)でのワークショップ
2008年6月19～24日	iii Exhibition 9	東京大学大学院情報学環福武ホール・工学部2号館(東京都・文京区)	約1100名	メディアアートの制作展への参加
2008年7月7日	Matching Learning Preferences and Instruction Modalities in Arts Domain	多摩美術大学(東京都・八王子市)	約40名	授業内で実施したワークショップ
2008年7月26日～27日	図と地で描くワークショップ:未来館でみつける未来	日本科学未来館(東京都・江東区)	72名	予感研究所2の一環で、小学生が「Zuzie」での作品創作を体験
2008年7月26日～30日	予感研究所2 アート+テクノロジー+エンタテインメント=?!研究者たちの自由研究?	日本科学未来館(東京都・江東区)	約12000名	ポスターに加え、ワークショップの作品や記録映像を展示

2008年8月6日	Keitai Trail! in チューリップテレビ	福野町ヘリオス(富山県・南砺市)	約10名	ケータイのムービー機能を使ったメッセージ・リレー
2008年8月20～21日	メディア・コンテ in 可児(前半)	愛知淑徳大学(愛知県・名古屋市)	約16名	大学生がデジタルストーリーテリング制作を体験
2008年8月22～23日	メディア・コンテ in 可児(後半)	可児市多文化共生センター・フレビア(岐阜県・可児市)	約30名	在日外国人のこどもたちと大学生が一緒にデジタルストーリーテリング制作を行う
2008年9月4～9日	Keitai Trail!: Mobile Movie Workshop	Ars Electoronica 2008, the Salon at 1st floor, Kunstunversit (University of Art and Industrial Design)	約220名	「モバイル」をテーマとした15秒のムービーによるメッセージを、参加者同士がリレーする。29カ国の人びとが参加。
2008年9月12日・13日・19日・20日	Zuzie ワークショップ:Lunch!体験の視覚化2008	青山学院大学(東京都・渋谷区)	9名	社会人大学院生が「Zuzie」での作品創作を体験
2008年10月19日	Keitai Trail! in 南海放送	南海放送(愛媛県・松山市)	約15名	放送局社員がつつなぐ、ケータイによるムービー・メッセージ
2008年11月1日	Zuzie ワークショップ@ Sensing Cities2008	青山学院大学 間島記念館(東京都・渋谷区)	約16名	青山学院大学とロンドン大学共催シンポジウム「Sensing Cities2008/感応する都市」の参加学生がディスカッションに「Zuzie」を活用

2008年10月～2009年3月	Keitai Trail! in 南海放送(マホラマ。)	南海放送(愛媛県・松山市)	—	ラジオ、ケータイ、ウェブサイトを活用したクロスメディア型の社会実践(10～3月にかけて、愛媛県全域で毎週放送)
2008年11月10日	領域シンポジウム2008「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」	東京大学弥生講堂一条ホール(東京都・文京区)	—	インタラクティブ発表。ポスターで研究成果を発表
2008年11月27日・28日	08ktm:環境問題について考えよう	茅室町立上美生中学校(北海道・帯広市)	32名	「環境」をテーマに中学生たちが、さまざまな表現を体験
2009年11月30日・12月6日	メディア・コンテ in アイハウス	愛知淑徳大学国際交流会館(愛知県・名古屋市)	25名	愛知淑徳大学留学生によるデジタルストーリーテリング制作
2009年1月31日	豊橋あいうえお画文	こども未来館・ここにこ(愛知県・豊橋市)	13名	昔懐かしい豊橋の写真を集めた「とよはしアーカイブス」の写真を使って、地域の過去・現在・未来を語り合い、表現する
2009年3月7日	文京あいうえお画文	文京シビックセンター(東京都・文京区)	16名	文京の過去・現在・未来を写真と文章で物語る。東京大学と文京区による連携事業の一環として実施。
2009年3月21日・22日・23日	Zuzie ワークショップ:科学の体験と描いてみよう!	日本科学未来館(東京都・江東区)	51名	イベント「友の会DAY」の来場者たちを対象に、同様のプログラムを3日間繰り返し実施。
2009年3月20日・21日	EXPO TRAIL!	東京大学福武ホール(東京都・文京区)	約120名	MELL EXPOの登壇者、出展者、来場者の交流をケータイムービーと写真メールをつかってサポート

2009年3月20日・21日	MELL EXPO 2009 ポスターセッション	東京大学福武ホール(東京都・文京区)	—	メディア・エキスプリモによるこれまでのワークショップを紹介
2009年5月11日	The Second International Workshop on Contents Creation Activity Support with Pervasive Computing (PerCAS)	奈良県新公会堂(奈良県・奈良市)	約20名	Pervasive 2009, the Seventh International Conference on Pervasive Computingの参加者が「Zuzie」を使用した作品創作を体験
2009年6月19日	第23回人工知能学会全国大会オーガナイズドセッション「市民の表現活動を編みあげる情報技術」	サンポートホール高松(香川県・高松市)	約50名	オーガナイザー：沼晃介、濱崎雅弘、田中克明
2009年6月28日	日本デザイン学会第56回春季研究発表大会オーガナイズドセッション「新たな社会づくりのためのデザイン」	名古屋市立大学(愛知県・名古屋市)	約60名	メディア・エキスプリモから、沼晃介、濱崎雅弘、鳥海希世子、敦賀雄大が登壇
2009年8月24日～25日、9月2日～8日	私たちの成長と稲の成長	横浜市立馬場小学校、パシフィコ横浜(神奈川県・横浜市)	126名	小学生がクラス毎に「Zuzie」を使った作品を創作。発表会は国際会議「地球温暖化対策：ポストアフリープロジェクト」(2009年シティネット横浜大会)で実施
2009年9月12日、13日、18日、19日	Zuzie ワークショップ:Lunch!体験の視覚化 2009	青山学院大学(東京都・渋谷区)	16名	社会人大学院生が「Zuzie」での作品創作を体験

2009年10月3日	メディア・エキスプリモシンポジウム2009	東京大学工学部2号館(東京都・文京区)	約80名	プロジェクトの研究成果を発表。講演とポスター展示を実施。
2009年10月3日	中間報告書を発行	—	—	通称みどり本を発刊し、シンポジウムで配布
2009年10月8日、9日	09ktm: 地域、日本、世界	芽室町立上美生中学校(北海道・帯広市)	約40名	中学生たちが、「地域・日本・世界」をテーマにさまざまな表現を体験。3年生のみ「Zuzie」を利用
2009年10月24日、11月7日	ケータイスケッチワークショップ	宮城県美術館、東北工業大学(宮城県仙台市)	約15名	美術館と協力して実施した実践。大学生を中心に、携帯電話を使った作品づくりを体験
2009年11月3日	領域シンポジウム2009「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」	東京大学(東京都・目黒区)	約200名	口頭発表とインタラクティブ発表
2009年11月28日・29日	Zuzie ワークショップ: 科学の体験と描いてみよう2!	日本科学未来館(東京都・江東区)	約30名	来館者が展示物のスケッチと「Zuzie」を体験。ドキュメントウォールも実践。
2009年11月29日	クロストーク: 表現を科学する	日本科学未来館(東京都・江東区)	約60名	前日のワークショップをふり振り返りつつ、表現についてのディスカッションを実施。ゲスト: 諏訪正樹(慶応義塾大学)
2009年5月～2010年1月	Keitai Trail! in 和歌山放送(ねくすと☆プロジェクト)	和歌山放送(和歌山県・和歌山市)	約20名	「これぞ! 和歌山」を高校生が取材。ラジオ番組と連携した社会実践(2010年2月に和歌山県全域で放送)

2010年2月4日～23日	共に生きよう!! 自然と人間	横浜市立馬場小学校(神奈川県・横浜市)	63名	小学生が「Zuzie」を使って、ピオトーブのデザインを体験。またそのプロセスを表現する作品も創作。
2010年2月21日	Zuzie ワークショップ: 思い出を表現する	多摩美術大学(東京都・世田谷区)	6名	成城大学生涯学習プログラムの参加者が、思い出の写真と「Zuzie」を使った作品創作を体験。地域の記憶や思い出の残し方についてディスカッションした。
2010年2月26日	Zuzie ワークショップ: かばん-ものづくりワークショップに向けて	京都大学学術情報センター(京都府)	8名	京都大学喜多一研究室が主催する「ものづくりワークショップ」の一環として、「Zuzie」を利用した作品をさ創作
2010年3月6～7日	MELL EXPO 2010 ポスターセッション	東京大学福武ホール(東京都・文京区)	約 500名	メディア・エキスプリモによるこれまでのワークショップを紹介
2010年3月5日～7日	EXPO TRAIL 2010! / 共催: メル・プラッツ	東京大学大学院情報学環福武ホール(東京都・文京区)	約 250名	全国のメディアリテラシー、市民メディア関係者の交流を「ネビュラ」システムと活動プログラムを使って支援
2009年11月～2010年5月	とやまフォト川柳プロジェクト	チューリップテレビ、富山大学(以上富山市)、ファボーレ(婦中町)、ヘリオス(南砺市)、散居村ミュージアム(砺波市)、ほか	放送カバーエリア人口112万人。一般参加者総数約500名	「テレビでは教えてくれない富山県のイメージ」をフォト川柳で募集。クロスメディアによる県域単位の総合的な社会実践。

2010年5月1～5日	予感研究所3 アート+テクノロジー+エンタテインメント=?! あなたの予感←→研究者の予感	日本科学未来館(東京都・江東区)	約2万名	予感研究所3の一環で、期間中に制作し提示する「予感ウォール」を企画実施。表現を媒体にした研究者と来場者の対話空間をWSZuzie工房、RTV制作工房、表現、予感ウォール編集工房が支えた。
2010年5月1日・2日	スケッチワークショップ:研究を描いてみよう/ミュージアムでのワークショップ実践	日本科学未来館(東京都・江東区)	11名	来場者が、予感研究所3の展示物スケッチを体験。作品や活動の記録写真は予感ウォールの素材にした。
2010年5月4日	Zuzie ワークショップ:みんなで予感を描いてみよう/ミュージアムでのワークショップ実践	日本科学未来館(東京都・江東区)	18名	来場者が、予感研究所3の展示物をスケッチと「Zuzie」を使った創作を体験。
2010年5月5日	Zuzie ワークショップ:研究者たちが描く予感/ミュージアムでのワークショップ実践	日本科学未来館(東京都・江東区)	9名	予感研究所3に出展する研究者たちが来場者が描いたスケッチと「Zuzie」を使った作品を創作。来場者たちへ向けて発表した。
2010年5月8日	メル・プラッツ公開研究会「コミュニティをつなぐテクノロジー」	東京大学本郷キャンパス工学部新二号館(東京都・文京区)	約120名	EXPO TRAIL! を概説し、「ネビュラ」のシステムと活動について議論。メル・プラッツとの共催。

2010年5月16日～ 11月13日	青木小ビオトープ で体験！発見	横浜市立馬場 小学校(神奈川県 ・横浜市)	37名	小学生が「Zuzie」 を使って、ビオト ープのデザインを 体験。またそのプ ロセスを表現する 作品も創作。
2010年6月10日	第24回人工知能 学会全国大会 オーガナイズドセ ッション「市民の 表現活動を編み あげる情報技術」	長崎ブリックホ ール(長崎県・ 長崎市)	約60名	オーガナイザー： 沼晃介、濱崎雅 弘、小早川真衣 子
2010年6月19～20 日	メディア・コンテと よはし	豊橋市こども未 来館ここにこ(愛 知県・豊橋市)	7名	場所と記憶をテー マに、豊橋市民を 対象として行われ たデジタルストー リーテリング実践
2010年6月22日	Zuzie ワークショ ップ:身の回りの世 界を表現しよう	芽室町立上美 生中学校(北海 道・帯広市)	9名	秋に行う10ktmの プレワークショップ として実施。
2010年7月23日	ケータイで遊ぼ う！メディアキッ ズ！一表現の新た な可能性を求め て	広島市行者山 太光寺(広島 県・広島市)	10名	子どもを対象とし たメディア・リテラ シー実践
2010年8月8日	メディアリテラシー 体験講座 映像 づくりに挑戦し よう！	おのみち生涯 学習センター (広島県尾道 市)	10名	一般市民を対象と したメディア・リテ ラシー実践。青少 年育成尾道市民 会議と共同。
2010年8月9・10日	ラジクエ！ワー クショップ in 京 都三条	京都三条ラジオ カフェ・誓願寺 (京都府京都市)	30名	大学生が京都三 条を探索しながら 商店や街の人び とに取材、ラジオ 番組を制作。
2010年9月10日、 11日	Zuzie ワークショ ップ:東京スカイツ リーとそこに住む 人々	青山学院大学 (東京都・渋谷 区)	5名	社会人大学院生 がスケッチと 「Zuzie」での作品 創作を体験

2010年10月15日～16日	ものづくりワークショップ	諏訪湖イベントホール(長野県・諏訪市)	約15名	諏訪圏工業メッセ2010で実施。地域企業と連携し、モビールを制作。
2010年9月3日～5日	メディアフェス・ネビュラ2010	成蹊大学(東京都・武蔵野市)	約200名	全国の市民メディア関係者が集う「メディアフェス」にて参加者の交流を支援
2010年9月30日、10月1日	10ktm:世界を表現しよう	芽室町立上美生中学校(北海道・帯広市)	約40名	中学生たちが、「地域・日本・世界」をテーマにさまざまな表現を体験。
2010年10月16日～10月20日	International Workshop on Visualizing Experience / 2nd International Service Innovation Design Conference (ISIDC) 2010	函館国際ホテル、大沼国際セミナーハウス(北海道・函館市)	約50名	市場と市電をフィールドとした異分野越境のデザインワークショップ。国際会議の一環で実施。
2010年11月16日	高等学校文化祭実行委員会が企画したZuzieワークショップ	専修大学松戸高等学校(千葉県・松戸市)	約6名	文化祭のふり返りと新提案のために記録写真と「Zuzie」を活用した活動を実施。
2010年11月21日	デジタル伝言ゲームにチャレンジ!	広島市女性教育センター(広島県・広島市)	約20名	子どもを対象としたメディア・リテラシー実践。NPO法人子どもコミュニティネットひろしまと共同。
2010年11月22日	第4回領域シンポジウム2010	東京大学(東京都・文京区)	約200名	インタラクティブ発表。予感研究所3の成果物を展示。
2011年2月2日～13日	先端技術ショーケース'11 かえり道のアートスペース	国立新美術館(東京都・港区)	約6000名	来場者が表現する空間のデザイン開発運営

2011年5月～7月	あいうえお画文写真で投稿！まちの思い出つむぎプロジェクト	東京大学大学院情報学環・福武ホール、文京シビックセンター、東京都立小石川中等教育学校(東京都・文京区)ほか	放送カバーエリア人口45万人、一般参加者約150名	文京区、東京ケーブルネットワークとの共同による総合的な社会実践。番組、ウェブサイト、チラシを活用しながら、連続的にワークショップを実施。(5～7月のあいだ、文京・千代田・荒川区にて毎週放送)
2011年6月2日	第25回人工知能学会全国大会オーガナイズドセッション「市民の表現活動を編みあげる情報技術」	アイーナ いわて県民情報交流センター(岩手県・盛岡市)	約40名	オーガナイザー：沼晃介、濱崎雅弘、小早川真衣子
2011年6月13日	Zuzie ワークショップ：身の回りの世界を表現しよう	芽室町立上美生中学校(北海道・帯広市)	21名	秋に行う10ktmのプレワークショップとして実施。
2011年6月24日・25日	未来のためのワークショップ 現在(いま)を記述する試みー博物館で未来をめざす	国立歴史民俗博物館(千葉県・佐倉市)千葉工業大学(千葉県・習志野市)	58名	「現在(いま)を記述する」をテーマに博物館をフィールドとした次世代デザインワークショップ。日本デザイン学会大会のプログラム。
2011年7月16日・17日	かえり道のアートスペース@多摩美術大学オープンキャンパス	多摩美術大学(東京都・八王子)	約400名	オープンキャンパスに来場する受験生や保護者が、自分を描き「表現ネビュラ」を体験する表現の場を提供。
2011年7月22日	チーム全体研究会	東京大学福武ホール(東京都・文京区)		4グループの研究活動に関する報告と議論
2011年7月23～24日	メディア・コンテ高根島@あーねこーね塾	あーねこーね塾(広島県尾道市)	11名	「映像発信てれれ」とのとの共同企画によるデジタルストーリーテリング実践

2011年8月6日、9月20日	メディアコンテはっぴーまっぷ	愛知淑徳大学長久手キャンパスアトリエ(愛知県愛知郡長久手町)	24名	障害をもつ参加者と大学生によるデジタルストーリーテリング実践
2011年8月11～12日	ラジクエ 2011！@神戸長田区「災害の記憶，記憶のリレー」	神戸市立地域人材支援センター、FMわいわい(兵庫県神戸市)	27名	大学生によるコミュニティラジオ番組制作ワークショップ
2011年8月7日	夏休みメディアリテラシー体験講座「ピッケのつくるえほん」	おのみち生涯学習センター(広島県尾道市)	14名	小中学生を対象とした、アニメーションによる絵本制作ワークショップ
2011年8月8日	Zuzie ワークショップ:小学校のいいもの・いい場所	恵那市長島小学校(岐阜県恵那市)	7名	授業内で「Zuzie」利用を検討する小学校教員のための実践
2011年8月26日～28日	PhotoLapper:スカイツリーのふもとで生まれる物語	青山学院大学(東京都渋谷区)	15名	社会人大学院生がスケッチと「PhotoLapper」を使った作品創作を体験
2011年9月～2012年3月	あいうえお画文写真で投稿！まちの思い出つむぎプロジェクト	東京大学大学院情報学環・福武ホール、文京シビックセンター(東京都・文京区)ほか	放送カバーエリア人口45万人	文京区、東京ケーブルネットワークとの共同による総合的な社会実践。番組、ウェブサイト、チラシを活用しながら、連続的にワークショップを実施。
2011年9月15日～18日	かえり道のアートスペース@東京ゲームショウ2011	幕張メッセ(千葉県千葉市)	約2500名	「ゲームで日本を元気に」をテーマに来場者の表現空間を企画実施

2011年10月1日	メディア・エキスプリモ最終シンポジウム2011	多摩美術大学メディアホール・Cホール、メディアセンターホワイエ	約100名	プロジェクトの研究成果を発表。講演とポスター展示を実施。
2011年10月1日	最終報告書を発刊	—	—	通称むらさき本を発刊し、シンポジウムで配布
2011年10月6日～7日	11KTM:地域、日本、世界	芽室町立上美生中学校(北海道帯広市)	20名	中学生たちが、「地域・日本・世界」をテーマにさまざまな表現を体験。
2011年10月16日	Zuzie ワークショップ: 大川センターであそびを発見	CAMP 大川センター(京都府相楽群)	20名	小学生～中学生がセンターやその周辺のスケッチと「Zuzie」を体験。
2011年10月28日～2月25日	Zuzie を利用した実践	斎藤分小学校(横浜市)	26名	「Zuzie」を利用した国語の単元と総合学習
2011年11月5日・6日	ドキュメントウォールの実践	テクノプラザ岡谷(長野県岡谷市)	25名	ものづくりワークショップ(京都大学)でのドキュメントウォールの実践
2011年11月5日～6日	メディア・コンテいわき	東日本国際大学	20名	福島県いわき市にある東日本国際大学の学生とともに、デジタルストーリーテリング実践を実施。
2011年11月19日～20日	「かえり道のアートスペース」を利用したサイエンスアゴラ2011での展示・実践	日本科学未来館(東京都江東区)	約400名	サイエンスアゴラ2011「ミニ予感研究所」で「かえり道のアートスペース」を実施

2011年11月16日	領域シンポジウムでのポスター展示	アキバホール(東京都千代田区)	約100名	「かえり道のアートスペース」と「あいうえお画文」のポスター展示
2011年12月21日	Zuzie を利用した実践	篠原小学校(神奈川県横浜市)	約60名	小学生がスケッチおよびZuzieを利用した作品創作を体験
2012年2月19日～25日	海外調査・研究セミナー	クィーンズランド工科大学(QUT、ブリスベン) オーストラリア・ムービング・イメージセンター(メルボルン)	10名	QUTデジタルストーリーテリングプロジェクトメンバーとの研究セミナー。オーストラリア・ムービング・イメージセンターでのデジタルストーリーテリングプロジェクト資料収集、意見交換。
2012年3月10日～11日	MELLEXP02012(メル・プラッツとの共催)	東京大学	350名	メディア・リテラシー、メディア表現活動に関するシンポジウムを2日間にわたって開催。
2012年3月10日～11日	「かえり道のアートスペース」を利用したMELLEXP02012での実践	東京大学	100名	MELLEXP02012の来場者が体験するリフレクションスペースとして実施
2012年3月19日～3月20日	メディア・コンテ尚綱学院大学	尚綱学院大学	15名	宮城県名取市にある尚綱学院大学の学生とともに、デジタルストーリーテリング実践を実施。

§7 結び

1. 研究の目標等から見た達成度

この研究プロジェクトは、市民の表現を豊かにそして持続的に育むための基盤となる、技術的なシステムと文化的なプログラムをカップリングした「参加型プラットフォーム」の研究開発を目標とした。

市民の「表現の知」の枠組みとして1) 表現を共同すること、2) 表現を俯瞰し省察すること(表現を

ふり返り吟味して、そこから表現の意味と価値を把握すること)、3) 表現を再構成すること、を明らかにした。それらを構成する文化プログラムの基本構造と、その構造を支え促進するための複数の技術システムを組織化することから、複数の「参加型プラットフォーム」のパッケージを新たに生み出したことで、それを十分に達成したと考えている。

また、それらパッケージを利活用するさまざまな表現活動が、この社会の文化的な文化的実践で利用されていることから、多様な表現の創造・共有・交換が行われる「表現の社会」を展望という目標も達成した。

2. 得られた成果の意義等の自己評価

それら成果の意義を考えたときに次の2つのことを述べることができる。

ひとつは、研究の成果が社会に実装され展開することのすばらしさと、そこに生まれる困難である。この研究プロジェクトが生み出した「参加型プラットフォーム」のパッケージを利用する、さまざまな文化的実践がこの社会で始まっていることは、研究の大きな成果である。しかしこのことは同時に、大きな研究を展開したチームとそのグループが、その研究という枠組みの中にとどまることなく、研究が創出した結果が社会につながることに新たな責任が生じていることを意味している。しかし、研究チームが継続的に社会の実践に関わることを枠組みを見いだすことは容易ではない。

もうひとつは、われわれが構築した研究開発のプロセスを社会の文化的実践の中におくアプローチが、美系・文系・理系が相互に越境する新たな学問の構築につながっている可能性である。この可能性を手に入れた意義は大きく、それを次なる研究課題として展開することと、上に述べた成果の社会化という課題を両立させていくことの難しさも感じている。

3. 今後の研究の展開

上に述べた成果の意義の第2項の展開について述べる。いま、このプロジェクトの第2の成果を、次世代の学問づくりの事例研究として、デザインの学びに翻訳するという今後の研究展開を構想している。次世代デザインのスクールづくりである。そのスクールで学ぶことができるのは、創造的アプローチを提供する美術デザインを基盤に、批判や実装のアプローチを併せもつ学際デザイン、そして社会を形づくるスキルと知である。

そこでは「行う」ことを最初に学ぶ。その後「知る」ことを学ぶという順序である。デザインが「できる」ようになるには、自分がデザインをやってみることが不可欠となる。自分たちが「できる」ようになったデザインをふり返るかたちで、デザインを「知る」ことが展開される。

デザインを「知る」学びの特徴は「カタログ」づくりである。そこには、デザインの専門家や学生が行ったデザインの結果とプロセスがたくさん詰め込まれている。カタログは生成的で、学び手たちが、自分たちのデザイン体験を書き込み共有・交換するメディアとなる。そこに記述され集積されるのは「正解」ではなく、デザインの成果と創造過程にある思考と行為とそこにある「面白さ」や「良さ」である。

デザインの実践において普遍的で正しい解法は存在しない。時代とともに社会と文化が変容すれば、「面白さ」や「良さ」も変わる。「こういう時代のこんなコンテキストで、そこに生活する人々とともに、こうやってデザインの解が生み出された」というデザインの「メイキングオブ」、創造過程の記述が重要となる。そこから次世代デザインの実践知が醸成されると考えている。

このスクールを従来の美術の教育に押し込めることはできない。複数の異なる分野が共同する場所。社会の実践に近づいて、実践と協働する体験ができるプログラム。それらを創り出すためには、遊び場と学校と会社が一体になった新たな学びの仕組みの発明が必要になる。若い人たちがそのスクールに入り、社会とつながり、それまでは世界でばらばらだった「もの」や「こと」をつなげていく。そこからこの社会を本当に豊かにする解を創造する人材が出てくるスクールを構想し造形し設計すること、そしてそれをこの社会に実装することを、この研究の次なる展開の主要な課題であると考えている。

4. 研究代表者としてのプロジェクト運営と若手研究者の育成

学際共同研究として組織化したこのプロジェクトでは、その成果がこの社会で本当に利活用される

ことを目指した。そのために研究の中心に社会の実践を据えた。

共同研究が始まり半年すると、それぞれの分野が独自のアプローチをもっていることがわかってくる。美系の創造的アプローチ、文系の批判的アプローチ、理系の実装的アプローチである。異なるアプローチをもつ研究分野の連携を生み出すことは難しい。対話をどれほど積み上げても、そこに見えてくるのは違いばかりとなる。

その状況を打開するための大事なものは、集まった研究者が会議室の対話ではなく協働することだった。協働する機会を与えてくれたのは「実践」である。研究が実践に近づくことは、実社会の活動の中に自分たちの研究をもち出し、そこに「店」を広げることになる。それは容易なことではない。それぞれの研究が、人々が生活する総合した世界と対照され、その中に置かれて吟味されるからだ。いわゆる学術研究から見ると、社会の実践は変数が多く相手にすることは容易ではない。

しかし、意を決して変数の「海」に入ってみると、研究者たちが自分たちとは違う立ち位置の研究分野がとても頼りになることに気づきはじめる。実践に立ち向かう中で、自分とは異なる分野がそこにいてくれるありがたさに気づき、机の上ではわからなかったことが、す一と腑に落ち、相手の分野の知やスキルとかかわり合うことの価値と方法がわかってくる。

こういう体験から、研究者たち自身が「進化」する。数々の実践に研究のプロセスをおく体験をした私たちのチームには、そういう進化型研究者が育っている。そして今、新しい種類の研究の扉がそれぞれの分野で開かれはじめている。このプロジェクトをとおして、4グループのそれぞれが自らの研究アプローチを変革し分野を拡張することが起きていると感じている。

科学技術と、その対局にあると思われていた文化芸術が、デジタルメディア技術によってつながり始めると「実は、両者が背中合わせで隣りにいた」ことに気づく。背中合わせにいた両者が向き直ってつながり、そこにはじまる新たな営みは、もうひとつの学問になるかもしれない。その学問の特徴は、異なる観点が共存していること、共存するがそれらは融合しないことである。共存し、お互いの顔と仕事をよく見ているが、日頃それぞれの専門を磨いている。必要ときに違いを活かして共同しどちらにもないものを生み出すこと、それができる学問。この研究プロジェクトの運営をとおして新たな学問が展望されている。

5. 戦略的創造研究推進事業に対する意見、要望

私たち研究チームが参加したのは、戦略的創造研究推進事業の中で、科学技術を文化につなげることをテーマにした「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術・領域」である。たいへんに挑戦的な研究活動を展開した領域が醸成した「新たな研究分野を創発しよう」という活性化した知的状況に呑み込まれ、情報デザインが、情報技術の学問と社会を形づくろうとするメディアの学問と連携することができた。そのことに支えられて、情報デザイン、さらに広くデザインという学問の意味とあるべき姿を見いだすことができた。そのことはたいへん大きな収穫であり私自身の次なる研究につながっていることを感謝する次第である。今後も、デザインの分野がさまざま学問とそして実社会の実践と連携する研究事業が展開されることを願っている。