



Creative Application A25

メディア実装の実践1

メディア場 - 交流・企画・設計

2024年度

渡邊 賢悟 (渡辺電気株式会社)

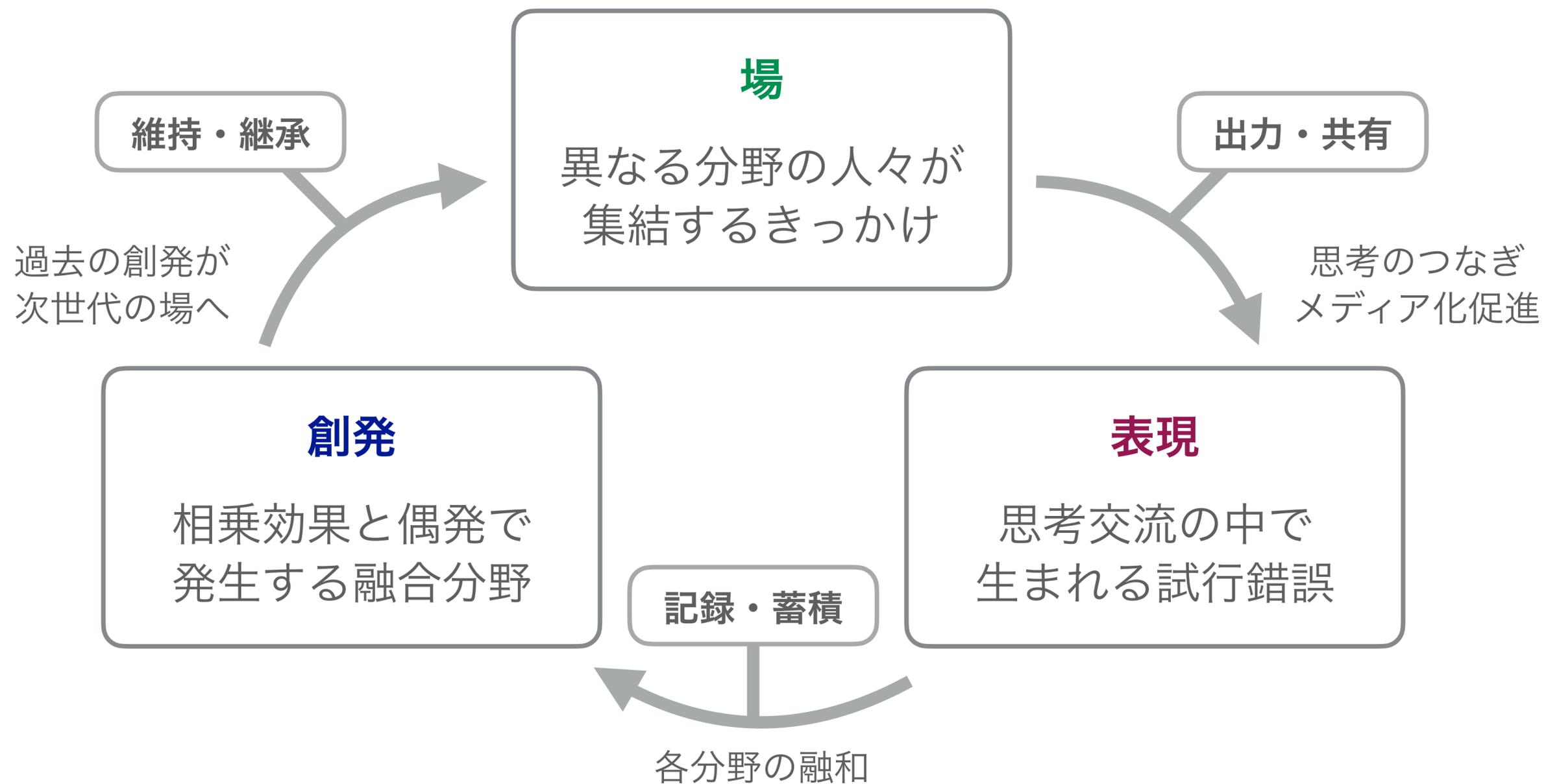
メディア実装の実践に触れるにあたって

- ▶ 実装実践の概念的議論になる点ご容赦ください
 - ▶ 広い分野を包含すると抽象度が高くなる
 - ▶ 具体的な実践テクニックに落とし込みづらい
 - ▶ 実践の概念を押さえ、各自で実践実行に溶かし込んでほしい
- ▶ 構築中途の概念です
 - ▶ 概念整理もまだ中途なので、受講者各位にもぜひご意見いただきたい
 - ▶ 主観的な自分事に紐づけて具体的イメージを膨らませながら受講していただきたい

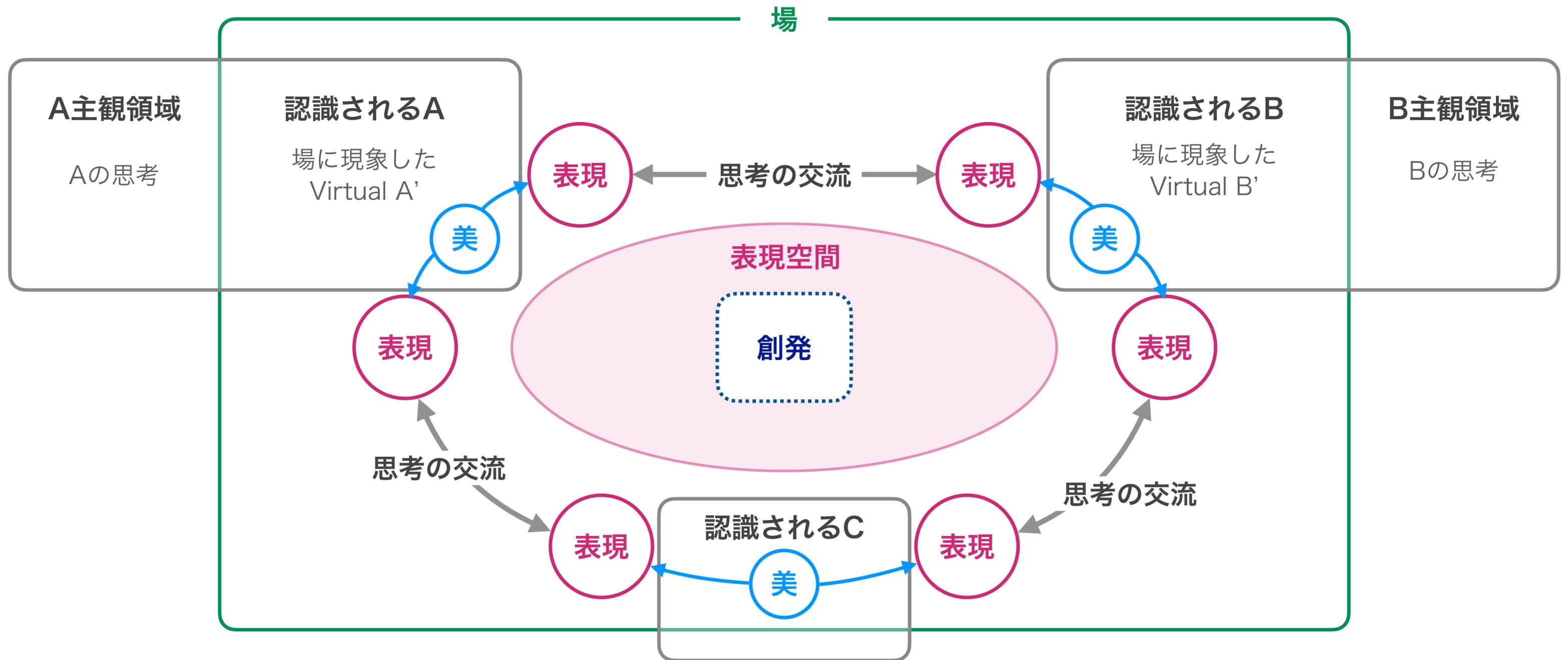
本日のテーマ

- ▶ **メディア実装の場を醸す**

[A04+] メディア・サイクル



[A12+] メディア・モデル



[A15] メディア実装 (2024渡邊)

- ▶ **メディア実装**

- ▶ **「複数の専門分野の研究開発と実社会を適切に結びつけ活性化し、社会に有益な物事として実現すること」**

メディア実装の場1 - 場の形成と交流

▶ 目的空間から実装の場を生み出す

- ▶ 既存の目的空間にはアクセスを確立する (コネクション, 目的調査, 観察)
- ▶ 新規の目的空間なら実装目的を掲げて呼びかけ (コネクション, 目的発信, 宣伝)

▶ 個人としての動き

- ▶ 自分の実装目的と思考を整理, 説明の準備をする (ノート, 挨拶)
- ▶ 自分から歩いて場に参入する (接近, 訪問, 観察, 挨拶, コネクション)

▶ 場としての動き

- ▶ 場に参入してきた他者と接点を持つ (挨拶, 観察, ヒアリング)
- ▶ 他者に耳を傾け交流の接点を増やす (挨拶, 観察, ヒアリング, ノート)

メディア実装の場2 - 実装目的の核

▶ 実装目的の核の形成と企画化

- ▶ 交流を深め実装目的の意識を高める (メッセージング, ノート, 思考更新)
- ▶ 実装目的を伝える形に出力し周知する (企画, メディア化, コンセプト, ノート)

▶ 個人としての動き

- ▶ 自分と場の実装目的を接合する (ヴァーチャル, メッセージング, メディア化)
- ▶ 交流を通して実装イメージを更新する (メッセージング, 美, 発想, ノート, 思考更新)

▶ 場としての動き

- ▶ 欲求と目的を弁別し, 実装のエッセンスを共有する (ヒアリング, 連想, ノート)
- ▶ 企画の保存と蓄積, 整理を開始する (コンセプト, ノート, アーカイブ)

メディア実装の場3 - 実装活動の設計

▶ 企画の実行, 活動のデザイン

- ▶ 実装の実像を確立し, 共有・合意する (メディア実装設計, 美, メッセージング, 合意形成)
- ▶ 実現可能性を支える地盤をつくる (メディア環境設計, ノート, アーカイブ)

▶ 個人としての動き

- ▶ 活動設計への参入と立ち位置を模索する (メディア実装設計, メディア環境設計)
- ▶ 自分の欲求と実装設計のすり合わせる (美, ノート, 思考更新, 合意形成)

▶ 場としての動き

- ▶ 実装を実現に導く筋立てを行う (プランニング, マネジメント, リソース, デザイン)
- ▶ 実装による社会的利益・障壁を議論する (ディスカッション, メディア社会設計)

まとめ

- ▶ **メディア実装のために場を形成する流れを追った。メディア論の要素を関連する各所に結びつけた。**
 - ▶ 場の形成と交流
 - ▶ コネクション, ノート, ヒアリング, 接近, 訪問, 観察, 挨拶, 目的調査, 目的発信
 - ▶ 実装目的の核
 - ▶ メッセージング, ヴァーチャル, メディア化, 思考更新, コンセプト, 企画, 美, 発想, 連想
 - ▶ 実装活動の設計
 - ▶ デザイン, プランニング, マネジメント, リソース, ディスカッション, 合意形成, メディア実装設計, メディア環境設計, メディア社会設計
- ▶ **実装を意識の軸とした時, メディアの視点はしばしば複雑で発散的で, 連携を失いがちになる。**
各自が注目する要素を出発点とし, その要素の在り方を通してメディア論と実装の連携の維持を図る。

本日の談義・考察一助

- a. メディア実装の場を作る流れで、**各自が不得手とする箇所**はどこか
列挙キーワードをもとに、自分を掘り下げてみてほしい
- b. 一方、**各自が得意とする箇所**はどこか
列挙キーワードをもとに、自分を掘り下げてみてほしい
- c. 上記の2点を踏まえて、**各自はメディア実装の場のどこに立ちうるか**、
イメージできる姿を簡潔に説明してほしい
- d. メディア実装に活かせる具体的な企画・設計のメソッドを挙げてみてほしい

次回予定

メディア実装の実践2

メディア表現 - 試行・検証・研磨

参考文献

1. 藤田一照, 「アップデートする仏教」, 幻冬舎, 2013
2. 藤田一照, 永井均, 山下良道, 「仏教3.0を哲学する」, 春秋社, 2016
3. 飲茶, 「史上最強の哲学入門」, 河出文庫, 2015
4. 飲茶, 「史上最強の哲学入門 東洋の哲人たち」, 河出文庫, 2016
5. 森田真生, 「数学する身体」, 新潮社, 2018
6. 西田幾多郎, 「善の研究」, 青空文庫, 1979
7. 藤田正勝, 「日本哲学史」, 昭和堂, 2018井筒 俊彦, 「イスラーム文化 - その根底にあるもの」, 岩波書店, 1991
8. 竹田青嗣, 「現象学入門」, NHK出版, 1989
9. 岡本 裕一郎, 「いま世界の哲学者が考えていること」, ダイヤモンド社, 2016
10. 西垣 通, 「AI原論 神の支配と人間の自由」, 講談社選書メチエ, 2018
11. マルクス・ガブリエル著, 清水 一浩訳, 「なぜ世界は存在しないのか」, 講談社選書メチエ, 2018
12. アレックス・オスターワルダー他著, 小山龍介訳, 「ビジネスモデル・ジェネレーション ビジネスモデル設計書」, 翔泳社, 2012
13. ティム・クラーク他著, 神田昌典訳, 「ビジネスモデルYOU」, 翔泳社, 2012
14. ティム・クラーク、ブルース・ヘイゼン他著, 今津美樹訳, 「ビジネスモデル for Teams」, 翔泳社, 2012
15. 沼上幹, 「組織デザイン」, 日本経済新聞出版, 2004