

Creative Application A26

メディア実装の実践2

メディア表現 - 試行・検証・研磨

2024年度

渡邊 賢悟 (渡辺電気株式会社)

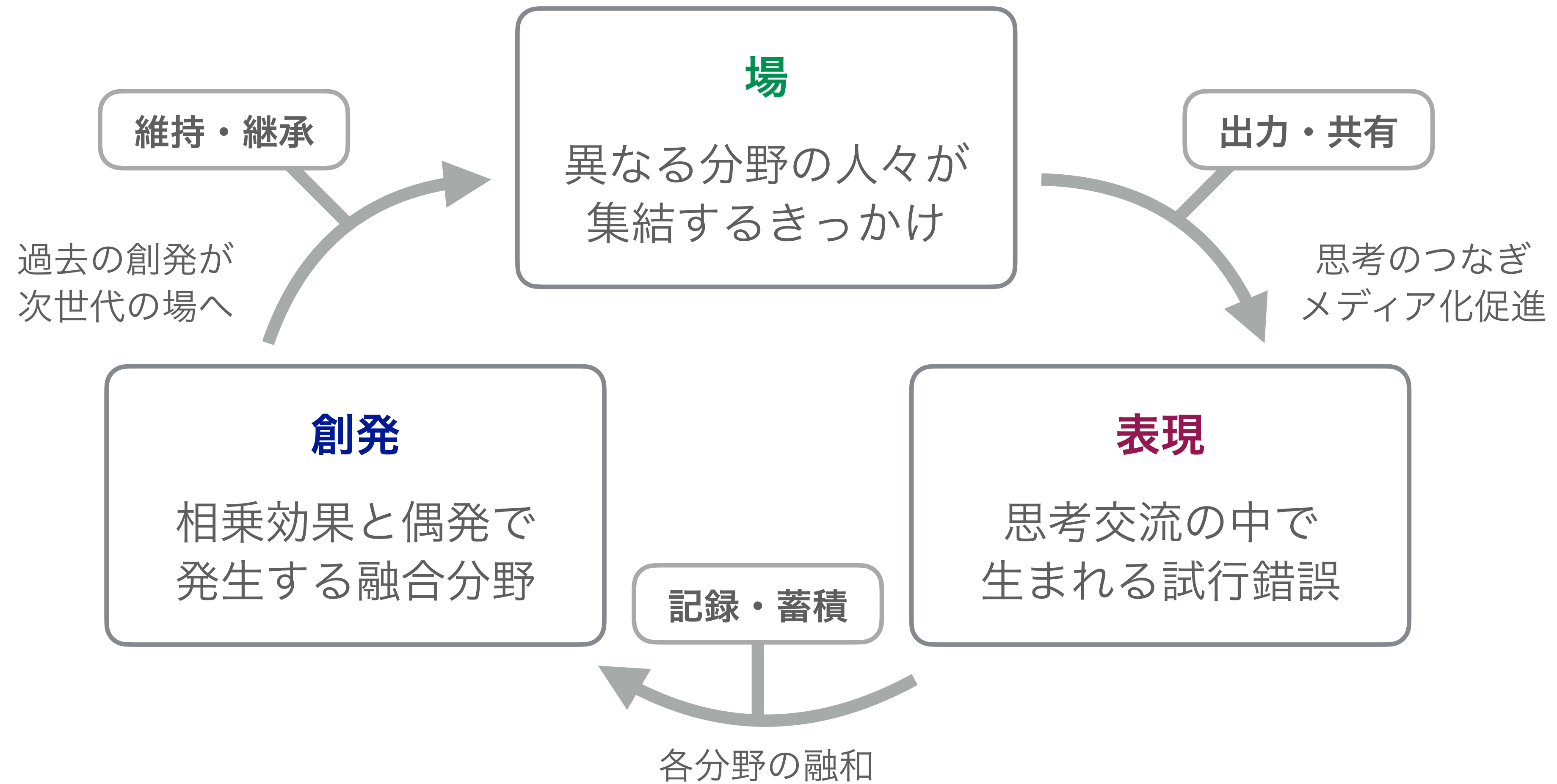
メディア実装の実践に触れるにあたって

- ▶ 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

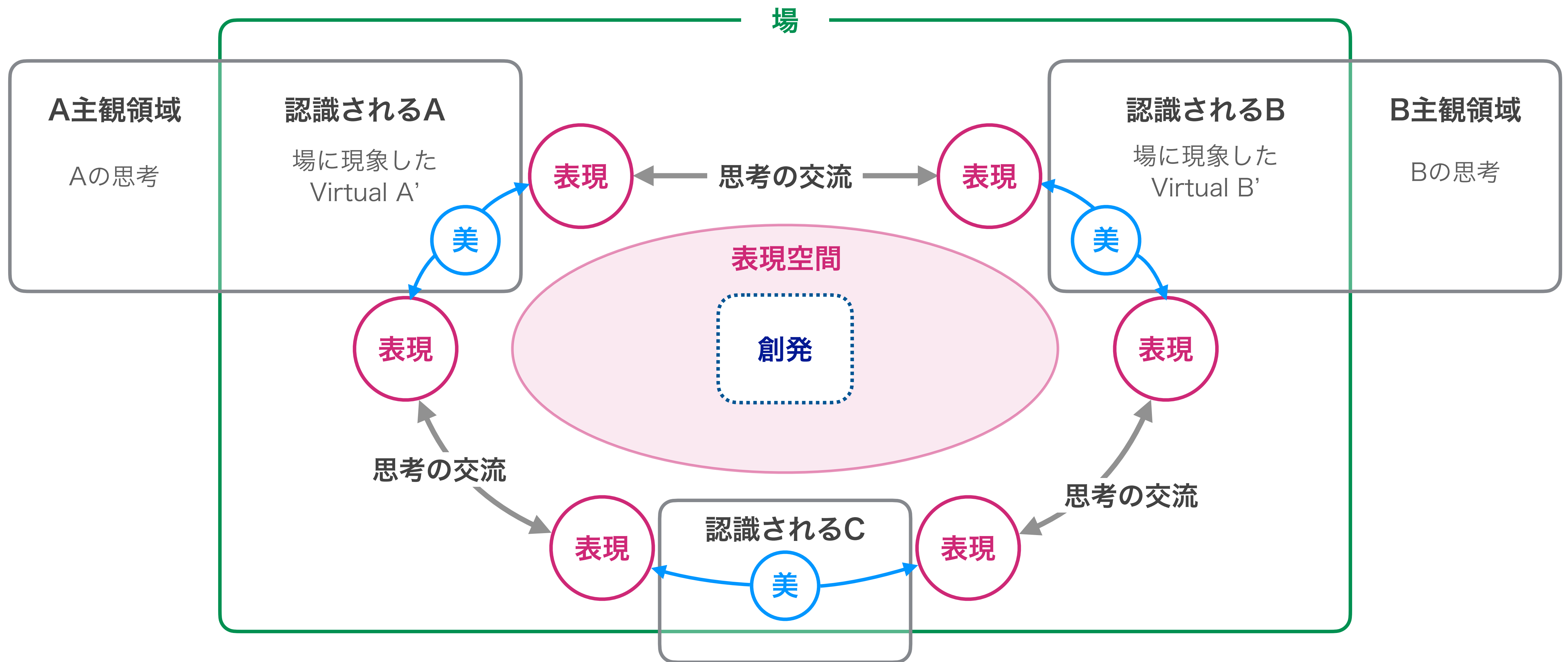
本日のテーマ

- ▶ **表現空間でメディア実装を紡ぎ続ける**

[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」

メディア実装の表現1 - 表現空間の醸成

▶ 目的空間から表現空間へ

- ▶ 設計を具体的な表現や実装に落とし込む (コミュニティ, デザイン, メッセージング)
- ▶ 多様な表現の切磋琢磨を喚起する (コミュニティ, 試行錯誤, 相互作用, 美的喚起)

▶ 個人としての動き

- ▶ 設計と主観美を照らして表現する (美的喚起, ノート, アート, ヴァーチャル, 試行錯誤)
- ▶ 場集う他分野を広い視野で捉える (美的喚起, マルチメジャー, リアリティ)

▶ 場としての動き

- ▶ 表現が出しやすい環境をつくる (コミュニティ, メッセージング, メディア表現)
- ▶ 場に現れる表現の保存・検索性を高める (コミュニティ, マルチメジャー, アーカイブ)

メディア実装の表現2 - メディア表現と合目的性

▶ 目的を満たすメディア表現の追求

- ▶ 目的に合った表現の模索を継続する (試行錯誤, 美的喚起, メディア表現, 検証, 改良)
- ▶ 表現を社会に出力し, 有意性を繰り返し問う (メディア表現, 評価, フィードバック)

▶ 個人としての動き

- ▶ メディア化で質が高まる表現を探る (美的喚起, メディア表現, 検証, 評価, フィードバック, ノート)
- ▶ 合目的な分野合一を探る (美的喚起, マルチモーダル, マルチメジャー, 折衷, 合一表現)

▶ 場としての動き

- ▶ 分野合一しやすい環境をつくる (マルチメジャー, コミュニティ, メディア表現空間)
- ▶ 目的に適う表現を検証, 記録する (メディア表現, 検証, 合意形成, アーカイブ)

メディア実装の表現3 - 社会実装としての表現研磨

▶ メディア表現の社会実装強化

- ▶ メディア表現の社会実装の効果を高める (マルチモーダル, マルチメジャー, ヒアリング)
- ▶ 目的が社会によく伝わる表現を工夫する (試行錯誤, 検証, 折衷, 合一表現)

▶ 個人としての動き

- ▶ 社会多数を意識したメディア表現を試みる (メッセージング, 折衷, 主客合一, 合一表現)
- ▶ 社会実装に適った分野合一を探る (マルチメジャー, 分野通訳表現, 合一表現)

▶ 場としての動き

- ▶ 社会実装の視点から分野合一を整理・推進する (マルチメジャー, マネジメント, 組織デザイン)
- ▶ 表現空間を保持し, 表現を研磨できる場の維持に努める (相互作用, コミュニティ, アーカイブ)

まとめ

- ▶ **メディア実装のための表現出力に至る流れを追った。表現時にメディア論の勘所がどこで生きるかを考察した。**
 - ▶ 表現空間の醸成
 - ▶ コミュニティ, デザイン, メッセージング, 相互作用, 美的喚起,
ノート, アート, ヴァーチャル, リアリティ, マルチメジャー, アーカイブ
 - ▶ メディア表現と合目的性
 - ▶ 試行錯誤, 美的喚起, 検証, 改良, フィードバック, ノート, マルチモーダル,
マルチメジャー, 折衷, 合一表現, コミュニティ, メディア表現空間, 合意形成, アーカイブ
 - ▶ 社会実装としての表現研磨
 - ▶ マルチモーダル, マルチメジャー, ヒアリング, 試行錯誤, 検証, 折衷, 合一表現,
主客合一, 分野通訳表現, マネジメント, 組織デザイン, 相互作用, コミュニティ, アーカイブ
- ▶ **場の各分野の知性を合一したメディア表現実装を目指す時, 主張と折衷という一見矛盾しがちなものを両立せねばならない
そこで個人としての立場・場の構成員としての立場・目的を目指す立場, これらを切り替えながら伝わる表現を磨いていく。**

本日の談義・考察一助

- a. メディア実装の表現空間で、**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表現でどこに重きを置くか**
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表現出力のメソッドを挙げてほしい

次回予定

メディア実装の実践3

メディア創発 - 開花・継承・浸透

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