

令和5年度競争的研究費採択課題一覧

No.	研究代表者	研究（制作）課題	研究成果（概要）
1	アーツ&ルーツ専攻 皆川 嘉博	北東北縄文土器・土偶から発想を得た現代社会と現代社会への波及効果に関する研究および個展発表研究	世界文化遺産への登録が決まった「大湯環状列石」「伊勢堂岱遺跡」は秋田県に存在する。このように世界的に文化的資源の価値が認められつつある。本研究では、北東北縄文文化のアイディアを現代社会にとり入れて（応用して）もらうために、彫刻という現代芸術の視点から、北東北縄文文化とはなにであるのかを研究し、日本社会におけるデザインや実用的な機能において、受容可能か否かを探りたい。 秋田県南部に位置する横雄物川の源流で出土した縄文土器と土偶の意匠（デザイン）からインスピレーションを得て、現代彫刻を制作する予定ではあったが、今回は北海道の中空土偶のデザインを採用することにした。研究成果発表の場として、秋田県内にてメインとなる大型の彫刻1点、合計17点の彫刻を展示した。また、インターネットでも広く社会への波及効果を探った。 何をどこまで明らかにするのかというと、令和5年度は彫刻制作に集中し、個展発表を行った。
2	大学院複合芸術研究科 飯倉 宏治	人工神経回路網の層数削減に関する研究および共同研究拠点の構築	階層型人工神経回路網は並列処理と逐次処理を交互に繰り返すため、層数に応じた処理遅延が存在する。層の合成等により層数削減できれば遅延は軽減するが、一般的な活性化関数は関数合成に適していない。一方、一般的な活性化関数ではないが、多項式を活性化関数に用いることも考えられる。多項式活性化関数は合成が容易という特性を有するが、学習時の挙動制御が難しいと言われている。本研究では論理的な層数削減処理を鑑み、多項式活性化関数に着目し知見の蓄積を行った。加えて、情報空間上に共同研究拠点を構築し、研究活動への利用も開始した。 多項式活性化関数に関しては、まずは解くべき問題の設定を行った。次に一般的な活性化関数を用いて階層型人工神経回路網を構成し、当該の問題に対応できるだけ小さな識別器を作成した。多項式活性化関数に対する挙動制御の方法も考案し、これを用いて多項式を活性化関数として用いる人工神経回路網に対する学習実験を行った（活性化関数を後から多項式へと差替えた版と、最初から多項式活性化関数を用いる版、2種類にて実験を行った）。共同研究拠点については、実験用計算機の機能増強ならびに通信環境を整備し、インターネット経由にて各種実験が可能である環境を構築した。本共同研究拠点の構築は共同研究の効率化を図ることである。研究交流の活発化のため、1ヶ月に1回程度オンラインにて情報共有会議を開催しているが、数式や図等を使った意思疎通には限界がある。そのため、本研究では対面による研究会も実施した。
3	ビジュアルアーツ専攻 曾根 博美	ヘールモデルから見たベルギーの現代美術展の研究	研究事業廃止

令和5年度競争的研究費採択課題一覧

No.	研究代表者	研究（制作）課題	研究成果（概要）
4	大学院複合芸術研究科 萩原 健一	異時同図型アニメーションを用いた教育プログラムの普及および効果検証	<p>研究課題名に掲げた「異時同図型アニメーション」とは、一枚の絵を順番に切り出して表示する方式の制作手法を指す言葉であり、申請者が提唱するアニメーション手法である。動画がうごいて見える仕組みにおいて、（パラパラ漫画のように）原画イメージを積層していく一般的なアニメーション手法と異なり1つの平面上に原画イメージが構成される。2022年度に当該手法によるタブレット向けメディア教材アプリケーション「フレットアニメ」を制作し、中学校のICT活用環境下において模擬授業を実践し有用性を検証した。そこで見えてきた課題や修正点、教育効果の可能性を踏まえ、2023年度は対象とする連携学校施設の導入事例を増やしつつ、美術教員にヒアリングをおこないながらアップデートすることを目指した。美術科教員研修の実施先として、山口市および横浜市教育委員会との連携により、小・中学校、特別支援学校の教職員を対象とした模擬授業と意見交換会を実施した。そこで挙げた意見や、得られた知見をもとに、アプリケーションのアップデート作業をおこなった。同時に授業プランを共有するWebサイト、およびSNSアカウントでの情報公開による普及活動に尽力した。これらのWebサイトは今後、授業内で制作されたアニメーション作品のアーカイブや授業プログラムのレシピサイトとして機能させ、情報発信媒体として発展させる予定である。また本教材が参加する山口情報芸術センター事業「未来の山口の授業 at school」は第17回キッズデザイン賞（経済産業大臣賞）とグッドデザイン賞に選ばれ表彰式会場と、受賞作展「私の選んだ一品 2023 - デザインのよろこび - 」展にてプレゼンテーション展示を実施した。</p>
5	景観デザイン専攻 井上 宗則	地形の地域資源化に向けた実践的研究	<p>本研究は、いかにして〈地域資源としての地形〉という概念を確立することができるのかという学術的問いのもと、今後のまちづくりの検討に有用な知見を探求するものである。これまでの研究活動から、特徴的な地形であっても日常生活と密接に結びついている場合、地形が活用すべき資源として認識されづらい状況にあることを痛感し、本研究の着想に至った。「近代特有の過去認識の一形態」である保存概念から地形の特性を問い直す本研究の姿勢は、地形に刻まれた地域の歴史をどのように捉え、未来に提示していくのかという、地形を基盤とする生活空間のあり方の検討につながるものと考えられる。</p> <p>本研究では、まず、地形の保存概念の成立過程を把握するために国立公園に焦点を当て、その形成過程を概観した。その中で、国立公園の選定に大きな影響力を持っていた林学博士田村剛が造園を「Topographical Architecture（地形建築）」と訳していることを確認した。造園が後にLandscape Architectureと訳され、現在ではランドスケープが多義的な意味を有していることを踏まえれば、それ以前に造園がTopographical Architectureと表現されていたことは、当時の地形に対する考え方を理解する上で興味深い事例といえ、その詳細な検証は今後の研究課題である。</p> <p>次に、地形そのものではなく、地形と日常生活との応答関係を地域資源として評価することを目的に、日本各地に存在する山体崩壊により生まれた流れ山地形に着目し、分析を行った。具体的には、にかほ市の流れ山地形に焦点を当て、他地域と比較により、その特性の考察を行った。その結果、長野県佐久市の流れ山地形に、にかほ市と同様な日常生活と密接に結びついた流れ山の活用形態が多く認められることを指摘した。加えて、両地区とも、流れ山地形が地域資源として十分に認識されていないことを確認した。</p>

令和5年度競争的研究費採択課題一覧

No.	研究代表者	研究（制作）課題	研究成果（概要）
6	景観デザイン専攻 石田 駿太	入出力拡張プロジェクト Input_Enhanced_Output Project	<p>本研究は、リアルタイムにおける複数の出力信号の同期技術・入出力変換技術を使いこなす表現手法の研究とインターフェースデバイスの制作を目的としたプロジェクト活動である。</p> <p>活動は「i-/o .Lab」という研究機関で行われ、メンバーは本学の学生4名が所属しており、毎週1回集まって、信号の扱い方に関する勉強会や同期技術である音の入力を映像のパラメータに参照するオーディオビジュアルのイベント「i-/o .Live」を主に行ってきた。R5年度よりセンサー類を使用したインターフェース制作、それらを用いたライブパフォーマンスイベント「i-/o .O」を始動させた。</p> <p>本年度は、出力した信号を自分のインターフェースに入力させることを目的として、1つのシステムと3つのインターフェースの制作を行った。具体的には(1) STEP数、BPM速度を自在に変更できるシーケンサーシステム、(2) シーケンサーシステムを用いたトグルスイッチで音のON/OFFを制御するインターフェース (3) 光の入力量をmidi信号へと変換し、音の高低を変化させるインターフェース (4) 心拍の速度によって光の色を変化させるインターフェースを制作した。そして制作したインターフェースは本研究の実践の場である「i-/o .Lab」の「i-/o .O」にてライブパフォーマンスを行ない、制作したインターフェースの表現手法として検証を行なった。</p>
7	アーツ&ルーツ専攻 石倉 敏明	スイスの地形・景観と芸術的 創造性の関係を探るジオカル チャー研究	<p>本研究では、申請者がこれまで九州（大分県）、東北（秋田県、山形県）、北海道で行ってきた「ジオカルチャー研究」の方法論を用いて、特にスイス各地の洞窟や建築、芸術作品に示されるアートと大地との関係性を再考した。「ジオカルチャー研究」は、21世紀に人新世と呼ばれるようになった新たな地質学的年代において、自然界の歴史において形成されてきた大地の景観や形状といったローカルな環境特性である「土地（Geos）」と、人間の活動によって切り開かれてきた「文化（Culture）」の属性との関係を探る、複合領域的な研究手法である。</p> <p>本研究に関する調査として、ヨーロッパの精神史において特筆すべき成果を残した四人の思想家・芸術家（カール・グスタフ・ユング、エンマ・クンツ、パウル・クレイ、ルドルフ・シュタイナー）の創造性を「ジオカルチャー」の観点から検証するために、A. チューリヒ周辺のユング関連地域（チューリヒ湖、ユング心理学研究所）、B. 同チューリッヒ郊外のクンツ関連地域（エンマ・クンツセンター、エンマ・クンツ美術館、エンマ・クンツ・グロット）、C. ベルン周辺のクレイ関連地域（パウル・クレイ美術館、ベルン湖等）、④ドルナッハ周辺のシュタイナー関連地域（ゲーテアナム及び周辺の人智学関連施設）の4箇所を訪れた。以上によって、20世紀初頭という同時代にスイスに展開した創造性にとって重大な意味を持った同時代の文化的潮流と、時代を超えて影響を与え続けてきた景観的・地形的・気象的な条件を探ることができた。</p>

令和 5 年度競争的研究費採択課題一覧

No.	研究代表者	研究（制作）課題	研究成果（概要）
8	景観デザイン専攻 石渡 雄士	秋田県にかほ市における地域 形成史の研究	<p>本研究では、日本の街並みにおいてその歴史性が空間としてどのように継承されているのかという学術的問いのもと、戦後の都市開発が進んだ集落においても歴史を継承した地域構造が成り立っていることを明らかにすることで、地域の枠組みを捉え直すものである。</p> <p>具体的には秋田県にかほ市の中心市街地を対象として、明治初期から現代までの地域構造を時代ごとに明らかし、どのように歴史性を受け継ぎながら近代、現代へと変容していったのかを検証することを目的とする。</p> <p>本研究の特徴は、特定の時代を対象としてその時代の地域構造を復元することに主眼が置かれていたこれまでの集落調査と異なり、特定の時代に限定せず時代が移り行く中でその時代時代の影響を受けながら地域構造が受け継がれていくプロセスに重点を置いて解明する点にある。</p> <p>研究の目的は、秋田県にかほ市の流れ山をもつ集落を対象として、明治初期から現代までの地域構造を時代ごとに明らかし、どのように歴史性を受け継ぎながら変容していったのかを検証することである。具体的には、明治初期の地域構造を風土に根差した伝統的システムをもつ街並みとして位置づけ、このシステムを基盤としながら近代の要素がどのように入り込みながら変容して開発が進んでいったのかを考察する。</p> <p>本研究の学術的独自性は、これまでの集落調査は特定の時代を対象としてその時代の地域構造を復元することに主眼が置かれていたが、本研究においては特定の時代のみ限定せず、時代が移り行く中でその時代時代の影響を受けながら地域構造が受け継がれていくプロセスを重視する点にある。</p> <p>本研究における創造性は、集落は歴史の連続性をもちながら発展し、その延長線上に現在、未来があると考えることから、本研究の成果が今後の歴史を活かしたまちづくりに活用されることを念頭においた研究である点にある。</p> <p>調査では、仁賀保周辺の平沢・浜田・高磯・三嶽前・横岡などを対象として各集落内における流れ山の位置や土地利用、主な街路と敷地割、水環境（河川や湧水、井戸、用水路）に着目し集落形態の分析を行った。また、平沢においては、入手した資料内容と合わせることで仁賀保神社のある流れ山の歴史の変遷を明らかにした。</p>
9	コミュニケーションデザイン専攻 水田 圭	『行動を促し課題解決を目指す 公共広告（調査、企画、実践、フィードバック）』	<p>当初の申請は、インターネットサイト内で訪問者が自らの課題を明確にすることで、有効な支援を得るためのUIデザイン企画制作である。</p> <p>本研究の背景は、これまでの研究により支援の多くが適切な対象にタイミングで届いていない現状や、課題を持つ人の多くが自分の課題と必要な支援を捉えていないことへ気づきを得たことである。</p> <p>研究では、関連する先行研究や書籍の収集、出張、対象となる課題に関する情報を取得し、これまでの関連情報を整理した。また、類似するサイトの調査および検討を行った。</p> <p>そのことから、以下の気づきを得た。</p> <p>(1) 「サイト訪問者が持つ課題の解像度を上げ解決策に誘導する」というアイデアには独自性があることを確認した。</p> <p>(2) 類似サイトは、連絡先の羅列、課題毎のコラム、観点ごとの情報提供、病気別の診断などである。昨今のAIの急激な機能伸展により、対面医療や相談事業などが提供している「課題の解像度を上げる」サービスがAI領域により実現すると思われる。</p> <p>(3) 一方で、多くのサイトや支援サービスは認知度が低いように思われた。インターネットサイトでは、社会で機能するために先行して訪問させる仕組みが必要である。</p>

令和5年度競争的研究費採択課題一覧

No.	研究代表者	研究（制作）課題	研究成果（概要）
10	美術教育センター 菅原 香織	エコミュージアム「潟の博物館」実現化のための実践研究	<p>八郎潟は、かつて琵琶湖に次ぐ日本で2番目の広さがあり、豊富な魚介類が生息し多彩な漁撈が営まれていたが、干拓によってその自然の景観も生業の景観も消え現地で見ることはできなくなった。調整池として残った八郎湖の水環境の悪化に伴い、平成19年には全国で11番目の指定湖沼となった。県では八郎湖環境対策室を設置し水質改善を図っているが解決には至っていない。本研究では、国の開発行為によって歪められた八郎潟・八郎湖の本来の価値を掘り起こし、正しく評価し、地域で護り、次世代へと継承していく活動の様相こそが、新たな文化的景観になりうるという仮説を立て、それを検証するために八郎湖流域の自然や環境資源、文化的景観などを活かし地域全体を博物館とするエコミュージアム「潟の博物館」実現化のための構想を実践的に研究した。</p> <p>具体的には、エコミュージアムやフィールドミュージアムに関する先行事例の現地視察調査と運営管理者や案内人へのインタビュー、展示対象を紹介するコアセンターや案内人の会など、エコミュージアムに必要な機能の調査を実施した。また、八郎湖流域の廃校施設や旧八郎潟うたせ館等を活動拠点としたモグリウムの水環境調査、八郎太郎伝説ツアーの現地調査と案内人育成プログラム、潟船をはじめとする潟の生活文化を伝える景観・現物の収集保存展示と活用方法、はちろうプロジェクトなどの水環境教育の実践的研究、八郎湖に関する市民活動イベント等への参加を通じて多様な主体との交流・連携・協働によるエコミュージアム構想を検証し、科研費採択に向けて研究計画のブラッシュアップを行った。</p>
11	ものづくりデザイン専攻 今中 隆介	秋田県の木工産業および現代工芸を多角的につなぎ合わせ教育と結びつけるプラットフォームの開発～R4年度からの継続研究	<p>秋田での世界基準においても非常に高いクオリティとポテンシャルを持つ「ものづくり」の認知度と評価の無名性に着眼し、R3年3月に秋田県内の木工関連事業者の協働により立ち上げたORAEプロジェクトは、R4年度において、24社の参加へと成長した。</p> <p>木工にとどまらず、素材の枠を超えて秋田で「ものづくり」を生業として生計を立てている個人作家からマスプロダクションのメーカーまでをシームレスに繋ぎ合わせ、更にそこに教育を組み込むことで世代や様式、素材や技術、価値観や思想という多様なレイヤーを超えた交わりの場を生み出し、次世代に向けた新たな化学反応を巻き起こしていく。</p> <p>秋田の縄文から育まれてきた豊かな森林資源と再生のサイクル、それらを生かしてきた伝統工芸と多様な生産体制によって脈々と生み出されてきた生活プロダクトに立脚し、秋田において教育機関と地場産業が密接に連携することで、アフターコロナにおける地域の持続可能な生活基準の構築と産業発展の地盤を築いてきた。</p> <p>これからも、秋田での「ものづくり」の高い技術と、それを醸成してきた地域性（≡風土）を可視化させていくことで、秋田基準の豊かな暮らしを、国内のみならず世界に向けて広く発信していく。</p>

令和5年度競争的研究費採択課題一覧

No.	研究代表者	研究（制作）課題	研究成果（概要）
12	ビジュアルアート専攻 岩井 成昭	「イミグレーション・ミュージアム・東京」の活動 生活の中の多文化共生「クリエイティブ・ライフ」分野の研究 北米の「イミグレーション・ミュージアム」の成り立ちの調査	<p>本研究代表者が2010年に開始した「イミグレーション・ミュージアム・東京（以下、IMMと表記）」は、国内における多文化環境の変化や多文化共生を主題に、「ミュージアム」と名付けているが固定された場を持たないプロジェクトとして、毎年テーマや運営形態を更新しながら展覧会や多文化環境調査を実施している。</p> <p>近年は、国内における在留外国人のプレゼンスの高まりにつれて、本活動と類似するプロジェクトが全国的に増加している。そのような中で、理想的な多文化相互関係を築くという目的に対して、いかに芸術表現が日常の中で機能していくのかを、体系的かつ多角的に明らかにする必要があると考えている。その一環としてIMMは、2020年から海外ルーツを持つ市民を対象に無審査、出品費用無料の公募展を行なってきた。彼らの創作物の背後にある豊かな文化と、国内における生活経験が形成する融合の種を探し出すためである。そして本年度は、初の試みとして「東京ビエンナーレ」という国際展の枠組みの中で同公募展を実施することになった。それが展覧会『It's not a cultural showcase, but a window to The soul（これは文化のショーケースではなく、心の窓）』である。JR東京駅と皇居に挟まれた経済圏「大丸有」地区のビルに潜在する使用されていない17箇所のショーケースを活用した本展示は、その特徴的なロケーションが、可視化されにくい在留外国人、移住者、海外ルーツを持つ人々の存在とその生活文化の比喩として機能した。また、鑑賞者を大都市のエアポケットに招き入れることで、一般の人々が海外ルーツの市民への想像力を促せるように試みた。特に今回の公募展では「作品部門」とは別に昨年度から導入している「クリエイティブ・ライフ」部門に注力した。これは、国内で起きている生活レベルの文化的融合（日本の習慣・規範・文化への適応と融合）を「クリエイティブ・ライフ」という新しい視座を通して、日常生活から調査する試みである。</p>
13	景観デザイン専攻 石山 友美	演劇的な手法によるコミュニケーション教育に関する研究 一映像演技ワークショップの実践	<p>本研究は、現代社会において多くの分断が横行するシチュエーションで最も重要とされる「コミュニケーション」に焦点を当て、演劇的な手法を使った映像演技のワークショップの実践と、その成果である短編映画の制作を通して、①参加者のコミュニケーション能力を育みながら、その能力を行使し、高度に複合化し、また多様な価値観が混在する現代社会における②新たなコミュニティの形成に役立てるモデルケースを提示する。</p> <p>具体的には(1)役者向けの演技レッスンに多く取り入れられてきたシアターゲームや、ロールプレイ、エチュードなどの演劇的手法を使い、コミュニケーションにまつわる想像力を強化していくとともに、(2)スタニスラフスキーシステムに代表される演劇理論をベースに、参加者自身の感情を分析的に客観視することを促した上で、(3)それらの活動のプロセスを映像に記録し、それを鑑賞することで、自己を表現する主体として見つめ直していく。演技者として、これらのプロセスを踏んでいくことは、他者との関係性の中に自己を見出していくことでもあり、自立支援につながっていくものと考えられるが、それらを前提としてさらに(4)短編映画の制作を参加者全員が取り組むことで、自立した先の協働の可能性を押し広げていくことを本研究の最終的な目的とし、全8回のワークショッププログラムと、その成果としての短編映画制作を実施することで、目的を達成した。</p>