

## 概要

本年度もイノベーションマネジメント、プロトタイピング、インタラクションデザインの知見を活かした活動を学内外で行った。学内では、本学の事業として、メイカームーブメントの祭典「Ogaki Mini Maker Faire 2022」、高校生などの若者がメディア表現に取り組む「アーティスト」たちと一緒に作品をつくることを通じて発想力や創造力を学ぶワークショップ「岐阜クリエイション工房2022」、岐阜県内の企業などにおけるイノベーション活動を支援する事業「岐阜イノベーション工房2022」の3つを担当した。くわえて、メディア表現学研究会第1期の運営担当、入学試験委員会の委員長をつとめた。学外では、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の非常勤講師、株式会社マクアケ 外部有識者会議 有識者メンバーなどをつとめた。

## 学内の活動

### Ogaki Mini Maker Faire 2022

Maker Faireとは、様々な分野のつくり手(メイカー)たちが全国から集まり、つくったものを見せ、語り、その楽しさを共有するメイカームーブメントの祭典で、Mini Maker Faireはそのコミュニティ開催版である。岐阜県大垣市では2010年より隔年で開催しており、今回が通算で7回目となり、2014年度以降継続して総合ディレクターを担当している。今回は102組(約300名)の出展者と2,500名以上の来場者が参加した。物理会場にくわえて2D・VR・ARの3会場から構成するメタバース会場を組み合わせる開催形式は世界初であり、出展者と来場者、いずれからの評価も非常に高いイベントであった。

<https://www.iamas.ac.jp/ommf2022/>

### 岐阜クリエイション工房2022

岐阜クリエイション工房は、高校生などの若者が、メディア表現に取り組む「アーティスト」たちと一緒に作品をつくることを通じて、発想力や創造力を学ぶワークショップ。2019年度より継続しており、今年度は「モノからクッション」「自分の電子楽器をデザインしよう!」「NFTとGenerative Art」の3つに合計22名が参加した。ワークショップでの最終成果物はOgaki Mini Maker Faire 2022の関連イベントとして展示し、全てのワークショップ講師が参加する成果報告・講評会も開催した。

<https://sites.google.com/iamas.ac.jp/gifu-creation-workshop/2022>

## 岐阜イノベーション工房2022

岐阜イノベーション工房は、岐阜県内の企業などにおけるイノベーション活動を支援する事業。参加者が、イノベーション創出に有効であるとされる手法を主催者から学び、参加者の所属組織などにおいて実践し、実践からの学びを共有することを通じて、イノベーション活動に積極的に取り組む風土を岐阜県内に醸成することを目的として2018年度より開催している。今年度には6社より13名が4チームとして参加している。全ての参加者が7月から9月にかけて開催した演習プログラムを終え、実習プログラムに取り組んでおり、実習プログラムの成果や課題を報告する成果報告会を年度末に開催予定である。なお、前年度までに参加した企業20社19チームのうち、本事業への参加をきっかけとして、数社がプロダクト(製品・サービス)のイノベーションを実現できている。

<https://sites.google.com/iamas.ac.jp/gifu-innovation-workshop/2022>

## メディア表現学研究会

メディア表現学研究会は、本学における多様な研究と制作が直面している話題の中で、今後の社会を考える上で重要な兆候になると思われるものを学外に開き、参加者との議論を経てメディア表現学を集合的に定義していくことを目的とした連続研究会。第1期は2022年9月より2023年3月までを予定しており、第1期運営担当としてこれまでに4回を開催した。担当回は第1回と第4回。

- ・ 第1回: 「Maker Faire におけるテクノロジー解釈の多様性に見出した可能性についての試論——ユク・ホイ『中国における技術への問い』の圏域から」
- ・ 第4回: 「時間論からメディアアートの再起動を考える:哲学・人工知能・アート」(ゲスト:平井靖史さん、三宅陽一郎さん)

<https://sites.google.com/iamas.ac.jp/sg-for-media-creation-studies/>

## 入学試験委員会(委員長)

今年度は、前年度までに行ってきた大きな変更を基に、安定して運用できるように漸進的な改善を加えて完成させることを目標に議論を重ねつつ実施してきた。本年度入試より博士前期課程(修士)一般入試に導入した事前課題と、博士後期課程における書類のオンライン提出も滞りなく実施できている。

## 学外の活動

### もう一度 ハッカソンについて語ろう

文部科学省・科学技術振興機構による「革新的イノベーション創出プログラム(COI STREAM)」にCOI-T (トライアル)拠点として採択された「感性に基づく個別化循環型社会の創造」(中核拠点:明治大学)、および、COI拠点として採択された「感性とデジタル製造を直結し、生活者の創造性を拡張するファブ地球社会創造拠点」(中核拠点:慶應義塾大学、 Grant 番号:JPMJCE1314)に参画して行ってきた研究成果の1つとして、2022年3月に小冊子を発行した。

2012年頃より、多様な参加者が参加してともにアイデアをつくる「アイデアソン」、重要な部分を短時間でソフトウェアとして実現する「ハッカソン」、さらに有体物まで含めてつくる「メイカソン」が盛んに開催されるようになった。この小冊子では約10年間を振り返り、この期間内における発展と、今後さらに発展していくための課題と提案をまとめた。



小林茂:著、大内孝子:編『もう一度 ハッカソンについて語ろう』(2022)

### 慶應義塾大学 非常勤講師

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科において、「サービスデザイン特論」「サービスデザインプロジェクトA」を担当し、イノベーションマネジメントについて知見を提供した。

### 株式会社マクアケ 外部有識者会議 有識者メンバー

同社の運営する応援購入サービスに関して、同社の定める「Makuake基本方針」を基にした具体的な施策の検討の他、取り扱う様々なジャンルに特化した専門的な課題等の議論に参加している。