



「メディアテクノロジーが、多様な人々とどのように関わっていけるか」を考え実践していきます。

略歴

比較的新しい芸術表現であるメディアアートを通じ、技術と社会との関係について研究している。展覧会の企画制作や、メディアテクノロジーを理解し体験できるワークショップを実施してきた。また、テクノロジーを用いた作品鑑賞支援にも取り組んでいる。岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー（IAMAS）卒業後、同校研究員、NPO法人デジタルポケット理事、文化庁研究補佐員、日本芸術文化振興会基金部プログラムオフィサー（メディア芸術）を経て、2020年より現職。

所属学会など

日本映像学会
デジタルアーカイブ学会

研究紹介

メディアテクノロジーを活用した展示企画等

「自分を含めた多様な人々」に向けた、メディアテクノロジーを活用した表現・デザインに取り組みます。ウェブやアプリの制作、イベントやワークショップの企画運営、作品や展示の調査などを通して、これからの社会におけるメディアテクノロジーの可能性を探ります。

研究室では、Webサービスやスマートフォンアプリの企画・開発のほか、遺跡のガイドアプリの調査や、アーティストと協働して行うプロジェクトマッピングイベントの実施などを行っています。



共同研究の事例

- ・文化財等に対するICT技術を活用した効果的な展示・説明を支援する手法の調査研究（春日部市包括的連携推進事業、令和3年～）

主な活動

- ・「トウブコの冬」（地域活動系授業で制作するイベント）（令和4年～継続中）
- ・茅ヶ崎市美術館「ネットで楽しむ・つくる・アート体験」（企画アドバイザー）（令和2年）
- ・文化庁「ここから」展（企画監修）（平成29年～平成31年）

主な論文発表

- ・『美術館展示における様々な視覚能力に対応した「触図漫画」の設計検討』戸田康太、小林桂子、小河原美波、加藤あずさ、城戸彩夏、篠田怜寿、高山七虹、大谷智子、渡邊淳司
日本バーチャルリアリティ学会論文誌、Vol.25, No. 3, 2020.