

〈報告〉

Frosted Vibes 2025 - Art, Music, & Healing

イラスト・インスタレーション・音楽などの複合イベント開催報告

伊藤マーティ* 平山晴花† 坂本牧葉‡ 隼田尚彦§

Frosted Vibes 2025 - Art, Music, & Healing

An Immersive Event Combining Music, Illustration, and Installations

Marty M. ITO* Haruka HIRAYAMA† Makiba SAKAMOTO‡ Naohiko HAYATA§

要旨

情報メディア学部の教員と学生が「全方向アートが響き合う」「五感リブート体験」をテーマとしたアート展を開催した。これは、スタティック作品、映像、音楽、インタラクティブ作品など、ジャンルを超えた多様な作品の展示と、座談会、電子音楽ライブ、木工・タイニーアートのワークショップ、ドローイングセッションなどのイベントで構成され、あらゆる分野のアートが融合・超越することで五感に訴える体験を提供するものである。

Abstract

Faculty members and students from HIU's Department of Information Media organized an art exhibition under the theme of "Resonating Omnidirectional Art" and "A 5-Sense Reboot Experience." Featuring Static works, video, music, and interactive installations, the event aimed to offer a multisensory experience beyond genre boundaries. It also featured sound art talks and electronic music performances, and workshops on woodcraft and tiny art. This initiative explored the potential of cross-disciplinary artistic practices in evoking holistic sensory engagement.

キーワード

インスタレーション (Installation art) イラストレーション (Illustration) ワークショップ (Work shop) インクルーシブ (Inclusive) ライブパフォーマンス (Live performance)

* 北海道情報大学情報メディア学部情報メディア学科講師, Lecturer, Department of Information Media (Dept. of IM), HIU

† 北海道情報大学情報メディア学部情報メディア学科准教授, Associate Professor, Dept. of IM, HIU

‡ 北海道情報大学情報メディア学部情報メディア学科准教授, Associate Professor, Dept. of IM, HIU

§ 北海道情報大学情報メディア学部情報メディア学科教授, Professor, Dept. of IM, HIU

1. はじめに

本イベントは、2025年2月8日(土)～2月15日(土)の8日間、札幌市中央区南2西1「bokashi Base」にて、アートの可能性を探るとともに、カテゴリーの融合や越境を通じて多様な表現のあり方を模索する試みである。特に、持続可能な開発目標(SDGs)とユニバーサルデザインの視点を取り入れた創作活動に焦点を当てた、五感に訴える多様なアートの持つエネルギーを感じさせる「Frosted Vibes」というタイトルのもと、雪の冷たさとアートや音楽の温かさの対比を活かし、現代のかつ感覚的な作品群を生み出すことを目的とした。

本企画では、本アート展を通じ、多様なアート作品およびアート活動を体験することと、アート販売によってアートマネジメントを実践的に学ぶ機会を参加学生に提供した。

アートマネジメントとは、文化政策(Policy)と経営・運営(Management)が密接に関係し、芸術活動を持続可能にするための仕組みであり、資金調達、組織運営、観客開拓などを含み、芸術の社会的価値を高める役割を果たす(松本 2021)。本展示では参加学生が作品対価の意識をもってワークショップ作品、個人作品の制作に臨み、作品販売も含めて本アート展の運営を担った。

具体的には、倒木を活用したウッドクラフト・ワークショップや名刺サイズの紙に描くタイニーアートを通じて、環境への配慮と創造性の融合を図った。また、電子楽器を駆使した即興サウンド・パフォーマンスのほか、地域資源についてや、視聴覚で楽しめることによるインクルーシブ性に着目したサウンドインスタレーション、さらに DTM 作品の販売を通じて、音楽・サ

ウンドの新たな捉え方を提案した。

さらに、インクルーシブな社会に向けた取り組みとして、スヌーズレン作品を展示し、身体的ハンディキャップを持つ人々にも音楽や視覚的効果の楽しさを体験できる場を提供した。スヌーズレン(Snoezelen)とは、もともとオランダ語の合成語で、香りを嗅ぐ「スヌーフエレン(Schnüffelen)」という言葉と、ウトウトする惰眠状態を示す「ドーゼレン(Döselen)」という言葉が一つになってできたものであり、能動性と受動性を有する自らが「積極的に受け入れる」という行為を意味している(河本 2003)。本展示では、この考えを元に、重症心身障がい児者でも操作が可能な装置として、タッチセンサーでインタラクティブに変化するプロジェクション映像と音楽を組み合わせた作品を展示した。

パネルディスカッションでは、「インクルーシブな社会とアート」をテーマに、各パネリストが現状の課題や今後の展望を発表し、アートの社会的役割について議論した。

本報告は、これらの活動をまとめ報告したものである。

2. 会場

今回の会場となった bokashi Base は、札幌市中央区の西1丁目通りに面し、丸井今井やジュンク堂、コミック系ショップが立ち並ぶエリアに位置する。1階には「bokashi Dining」があり、産直食材と野菜を中心とした食事を提供している。2階は普段、コワーキングスペースとして活用され、SOHO環境のワーキングスペースや小規模イベントの開催に適した空間となっている。

今回、札幌市中央区でもポップカルチャーに関連する店が多く、アートに敏感な層が



図1 ロゴデザイン

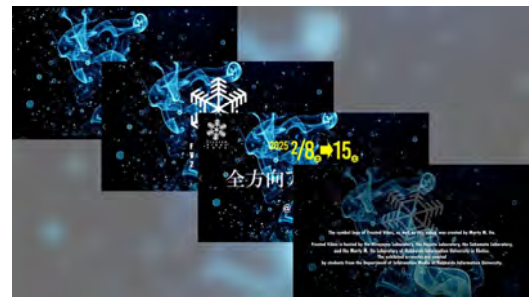


図2 フライングロゴ



図3 クレデンシャル

集まるエリアであるこのコワーキングスペースを会場として、アートイベントを開催した。

3. アートワーク

アートワークは、ロゴデザイン（図1）、ポスター、A4 チラシ、デジタルサイネージ用縦ムービー、アニメーションの一種で、ロゴを動画空間で飛び回るような動きで表現するフライングロゴ、作品票、クレデンシャルの制作を含む。デザインは伊藤マーティが担当し、雪の結晶をモチーフとした冬のイメージとアートや音楽の温かさの対比を軸にしたインクルーシブアートなデザインを展開した。青と白を基調にした視覚表現は、シンプルながら洗練された印象を与え、静けさの中に創造の広がりを感じさせる。

現代的な感覚を取り入れ、空間全体を包み込む統一感を演出した会場用フライングロゴ（図2）は、静止画の展示にとどまらず、新たなアートへの期待を高める要素

として機能する。本イベントのマークが画面エリア外から回転しながら登場させることにより、視覚的に刺激を与え、参加者の感覚を引き込む工夫が施された。イベント会場に動的要素を用いることで、展示の枠を超えた没入感を生み出し、アートの多様な可能性を示した。

クレデンシャル（会場証）（図3）はレーザープリンタにより両面印刷されたものをパウチし、断裁した。背面には作品の購入サイトへ誘導するためのQRコードと成約印となる赤丸シールが貼られている。次に、それぞれのワークショップの詳細について述べる。

4. ワークショップ

事前のワークショップは本学において2025年1月14日（火）と15日（水）の2日間延べ22名の情報メディア学科の学生が参加した。本学の学生はアートの専門教育を受けていないため、制作経験や材料の扱いに不慣れである。アートへの関心は高く、



図4 倒木の切り出し作業

作品制作やアートイベントに参加したいという意欲を持つ学生は多いものの、一方で技法や手法を知らないことが障壁となっていた。そこで、アートを気軽に楽しみ、イベントへの興味と出展を促す機会としてワークショップを開催した。

今回は、立体的表現と平面的表現の双方を体験できるよう、二種類のワークショップを企画した。一つ目は、ウッドクラフト制作である。本学敷地内の倒木を活用し、恐竜やポニーなどの動物をモチーフにした。二つ目は、名刺サイズの紙にアルコールマーカーや色鉛筆でカフェに似合うアートを描くタイニーアート制作である。これらは、「描くことに楽しさを感じる学生」と「組み立てることに喜びを見出す学生」を想定し、どちらか一方、もしくは両方を自由に選んで制作できるよう構成した。結果として、ワークショップ作品の展示作品は67点中27点にのぼった。会場は活気に満ち、作品数の多さが来場者に強い印象を残す展示となった。本ワークショップは、アートの創造を楽しむだけでなく、新たな表現技法を学び、将来的な可能性を広げる機会となった。

4-1 ウッドクラフトワークショップ

本学敷地内の倒木を活用し、恐竜やポニーなどの動物をモチーフとしたウッドクラフト・ワークショップを実施した。



図5 サンドペーパーで表面を整える

参加者は、伊藤マーティ研究室、坂本牧葉研究室、隼田尚彦研究室の有志学生15名である。

準備段階では、学内にあるニセアカシアの倒木をチェーンソーで切り出し、約1週間乾燥させた(図4)。乾燥後、すべての表皮を剥離し、4種類の異なる大きさの小片に分類した。その後、小片の中央に穴をあけ、加工しやすい状態に整えた。

アイデアメイキングでは、恐竜や動物の骨格をイメージしながら自由な発想で制作を進めた。極小木片は軟骨的な役割を持たせ、可動部の緩衝材として活用した。制作サイズは約20センチ以下とし、概ね3～4時間のワークショップ時間内で完結できるよう工夫した。図5に制作の様子を示す。制作工程では、3種類の木片を組み合わせ、横から見た動物の姿を仮置きし、間に極小木片を配置した。サンドペーパーで表面を滑らかにし、石鹸を塗布して磨き上げた。最後にアルミ針金で木片をつなぎ、台座となる輪切りの木片にディスプレイして仕上げた(図6)。



図6 出来上がった作品群



図7 アイデアメイキング

4-2 タイニーアート

名刺サイズの紙を使用し、アルコールマーカーや色鉛筆などを用いて、カフェに映えるアート作品を制作した。参加者は伊藤マーティ研究室、坂本牧葉研究室、隼田尚彦研究室の有志学生 11 名である。

準備段階では、ポストカードサイズのボックスフレームを用意し、名刺サイズよりも一回り大きいアート紙を複数種類揃えた。さらに、デザインの参考書籍を準備し、色鉛筆、アルコールマーカー、水彩絵の具、アクリル絵の具、クレヨン、パステルなど、多様な画材を選べる環境を整えた。

アイデアメイキング（図7）では、「カフェに似合うアート」をコンセプトに、自由に発想を広げた。描くビジュアルに制約を設けず、多様な表現を促すことで、参加者が新たな画材にも挑戦しやすい雰囲気を作った。

制作工程では、アイデアを普通紙に描き、本紙にトレースダウンしながら構成した。各自のアイデアに適した画材を選び、着彩を施した。仕上げ段階では、規定サイズよ

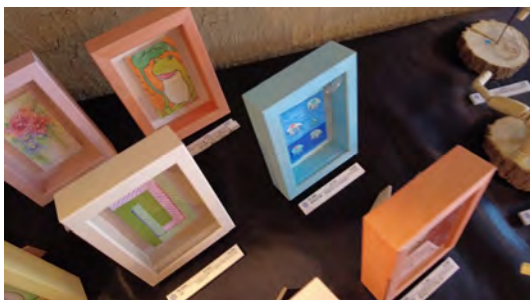


図8 フレーミングした作品

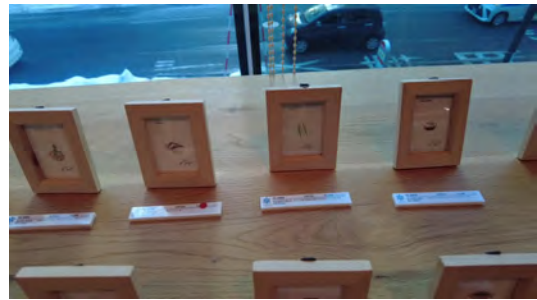


図9 北海道の菓子をドット絵で表現したミニ作品

りも少し大きめに制作し、最後に名刺サイズに断裁した。この名刺サイズのタイニーアートにスチレンボード（5mm）を脚として貼り付け、浮かせ加工を施したことで、立体感のある仕上がりとなった。完成した作品（図8）は25mm 高のライナー（入子）を入れたボックスフレームを採用した。作品性に合わせた色合いのフレームにマウントすることにより、描かれたアートを美しく魅せることができた。

5. イラスト・立体作品展示

本イベントでは、本学の学生が制作した平面・立体作品を展示販売し、多様な制作形態が集まった。6名の学生が参加し、計41点の作品が展示された。最新のテクノロジーや技法を積極的に取り入れ、それぞれが独自のアプローチで表現に挑戦した。北海道の菓子をドット絵で表現した30点のミニ作品（図9）は、地域文化への関心をアートとして昇華させた試みである。

北海道の四季をテーマに、動物をモチー



図10 北海道の四季をテーマにした作品



図 11 4点セットのウッドトイ

フとした 4 枚つづりのグラフィック作品 (図 10) は, 季節の変化を鮮やかに表現し, 視覚的な統一感をもたせた。リミテッドカラーで仕上げたヤモリのグラフィック作品は, 限定された色彩の中で創造性を発揮した。また, AI を活用してイメージの下絵を生成し, ペーパークラフトとして仕上げた作品は, デジタル技術と手作業の融合を図り, AI を制作ツールの一つとした新たなアートの可能性を探る内容となった。深海のクラゲを精密に描いた CG 作品は, デジタルペイントソフトである Clip Studio を駆使し, 幻想的な美しさを際立たせた。また, 子供が室内で遊べることをテーマにしたウッドトイ (図 11) は, デザインと機能性を兼ね備え, アートの実用性を示す作品として展示された。これらの作品群は, 学生が最新技術を活用しながら, 個々のアイデアを形にした成果であり, イベントの魅力を一層高めるものとなった。



図 12 電子楽器を駆使した即興演奏



図 13 音映像作品による超現実表現の探求

6. 電子音楽作品の演奏

平山研究室の学生による作品の発表会では, ライブ音楽パフォーマンスと, ライブでのパフォーマンス行為を含まない, すでにスタジオで制作された音楽作品や映像作品, いわゆるフィクストメディアコンテンツの上演により, 幅広い創作メディアによる作品が発表された。それら創作メディアの違いによる制作手法や美学的アプローチの比較, さらに, 作品としてのアウトプットに至る思想的背景も併せて学生が発表することで, 音楽の芸術学的視点と, 現代の課題や社会と芸術との接続の可能性を参加者らと共に共有した。例えば, 斉藤司と坂本真穂による電子楽器を駆使した即興演奏 (図 12) は, 既存のシンセサイザーや, コンピュータによる音響合成音に加え, レトロなゲーム機器である任天堂の GAME BOY を用いて多彩な 8bit サウンドを作り, 即興的にコントロールし演奏する作品である。この作品では, 古い機材や音



図 14 ポーカロイド文化の思考と作品

色の再利用の可能性と美的価値の再評価（パリッカ 2023）を問うものであり、デジタル時代の洗練された最先端技術による表現（e.g. 即時性，高解像度 etc.）による美的価値とは異なる価値基準を提示するものである。そして，資本主義的消費の加速に対する一種のアンチテーゼでもあり，持続可能な社会についての検討を促す。さらに，遠藤寿希也の風景の実写と3DCG オブジェクトの合成映像，そして環境音を素材として組み合わせて超現実表現を探究した作品（図 13）や，上村未路来によるイラストと音声合成歌唱による音映像表現でボーカロイド文化について思考する作品（図 14），馬場虎徹によるゴミやガラクタの音素材から作られた音映像パフォーマンス等，先端テクノロジーと表現への応用，そして現代の思想や諸問題等についての議論をテーマとする様々な作品が上演された。

7. インタラクティブ作品

本イベントでは，来場者が直接関与できるインタラクティブな作品も複数点展示された。江別のローカル資源とパブリックアートについて考察した棚田隼斗の音響彫刻作品『PiABLICK』（図 15）や，宮内康希による，聴覚障がいの有無を問わず誰もが響きを感じ取れるシステムとインクルーシブなサウンド体験をテーマにした『VIBRHYTHM』，子供が楽しめる知育作



図 15 煉瓦をモチーフにしたインタラクティブ作品

品を探究する SoundTimes プロジェクトの一員である小村穂乃花，清水怜良，宮内康希による音と影絵を融合させた『影をならせば』など，多様なテーマと表現メディアによるインタラクティブ作品が展示された。

スヌーズレン作品（図 16）では，映像と環境を一体化させることで，過度な主張を避けながら自然に来場者を引き込む空間を創出した。タッチセンサーに触れることで，映像に変化が生まれる作品で，重症障がい児者でもインタラクティブに使用できることを目指したものである。光の強弱や色彩の変化，映像の動きを精密に調整し，心地よい視覚的体験を提供した。さらに，音のトリガーとなる仕組みや構造を綿密に考案し，意図的な操作と偶発的な要素を組み合わせることで，予測不能な展開を生み出した。また，環境と調和するサウンドデザインを採用し，日常に溶け込む癒しのアートとしての機能を重視した。視覚と聴覚が交差することで，来場者が空間全体を体験できる作品となり，音楽と映像の融合がもたらす新たな表現の可能性を提示した。



図 16 スヌーズレン作品

8. パネルディスカッション

2025 年 2 月 8 日（土），同イベント会場にて「インクルーシブな社会とアート」をテーマに，教育・福祉・デザイン・メディアアートの専門家が集い，各分野の知見を共有しながら，インクルーシブな社会の実現に向けたアートの役割について議論した（図 17）。

参加パネリストは以下の通りである：

桑原一哲（北海道高等聾学校専攻科情報デザイン科）は約 30 年間、聴覚障がい教育に携わっている。デザインを言語活動の一環として捉える視点を提案し、授業展開の工夫や認識特性に応じた指導法の研究を進めている。

工藤努（北海道高等聾学校専攻科情報デザイン科）は、聴覚障がいを持つ当事者として教育現場に立ち続ける一方、福祉団体と協力し、障がい者の権利向上を支援している。

渡邊譲（株式会社ライズリング）は、「ごちゃまぜ福祉」の実践（株式会社ライズリング 2025）を紹介し、障がいや世代を超えた共生の場を地域に根付かせる取り組みを語った。

隼田尚彦（北海道情報大学情報メディア学部）は、環境行動学の視点から、認知症高齢者施設の設計や、スヌーズレンの開発事例を説明した。スヌーズレンの研究開発は、株式会社ライズリングが運営する地域

共生施設である共生型看護小規模多機能ホーム「あんずの華」と多機能型重症児者デイサービス「かりんの華」との協力で進めている。このプロジェクトで開発したスヌーズレンは本イベントでも展示し、音や映像を用いたインクルーシブな空間作りの可能性を示した。

宮内康希（北海道情報大学 4 年）は、インタラクティブな視聴覚とセンサーを使った触覚表現により、誰もが楽しめるサウンドインスタレーションを制作した。卒業研究を通じて聴覚の状態を問わず音楽を楽しむ環境を模索している。

平山晴花（北海道情報大学情報メディア学部）は、本パネルディスカッションのファシリテーターを務めた。

本討論では、各パネリストの自己紹介に続き、作品制作側と協力側の立場から、どのような対話やプロセスを経て今回の作品としての具現化に至ったのかについて議論が交わされた。

はじめに、聴覚の不自由な方も楽しめる視聴覚インスタレーション作品『VIBRHYTHM』を制作した宮内と、聾学校での教育者であり、聴者と非聴者の通訳的立場にある桑原、さらに、教育者であり、ろう者でもある工藤により意見が交わされた。彼らは、聴者と非聴者の間に存在する「音や音楽の楽しみ方」に対する認識や意義の違い、また、音を擬音語の文字（e.g. 「ドン」、「チッ」など）で表現、理解する際の意味形成の差異について言及した。その結果、当初は擬音語による音の伝達を意図していた宮内の作品は、最終的に、音程やリズムの変化を色や形でインタラクティブに可視化する抽象的な映像作品として完成されたことが共有された。

次に、スヌーズレンの制作に携わった隼田と福祉施設を運営する渡邊は、さまざまなレベルの障がいを持つ人々が楽しめる



図 17 パネルディスカッションの様子



図 18 パネルディスカッション記録映像

<https://youtu.be/zje2Z-ouvIQ>

作品にするために、インタラクティブな仕掛けのデザインにおいて、使用するデバイスの選定や操作方法、身体の動きとの連動に関して試行錯誤を重ねたことを明らかにした。

さらに、障がいのある人々とともに包摂的な社会を目指す上でアートが果たす役割についての意見も交わされた。アートは誰にとっても等しく自己表現の手段であり、障がい者支援や教育の現場においても重要な意義を持つ。特に、社会的マイノリティを含む多様な人々が表現を通して他者につながることで、社会参加の可能性が広がるという指摘があった。また、教育者としてそのような可能性を育むための「仕掛け」をデザインする意義についても意見が出された。加えて、アート、すなわち表現が持つ「比喩的に何かを伝える」力によって、他者の認識や認識のされ方の違いを理解する手掛かりになる可能性があるという意見も述べられた。これは、アートが多様性のある社会の実現に寄与しうることを示唆している。

なお、本討論は、生成 AI による文字起こしと手話通訳を取り入れた環境で実施され、教育、福祉、アートの交差点を探る貴重な機会となった。

9. オープニングイベント

2025 年 2 月 8 日(土)、同イベント会場にてオープニングイベント(図 18)が行われた。音響オペレーションや画像切り替えなどは筆者と学生たちが担当し、司会進行を務めたのは、合同会社マミーズファクトリー代表の間野目聖子である。WRC 世界ラリー選手権やアジアパシフィックラリーをはじめとした、スポーツイベントや市町村や企業のイベントでも豊富な司会経験を持つプロの MC を起用(図 19)すること

で、作品紹介やブース紹介においてその魅力をより引き出す役割を果たした。オープニングでは司会進行を務め、イベントの流れをスムーズに整えた。さらに、作品説明の場面(図 20)では、普段言葉での表現が得意でない学生たちの魅力を巧みに引き出し、作品の意図や作者の思いを来場者に伝える橋渡しをした。

加えて、スヌーズレンをはじめとするインタラクティブ作品に自ら触れ、実況を交えながら解説することで、会場のオーディエンスが作品の魅力をより深く理解できるよう工夫した。司会進行役として、単なる進行に留まらず、会場の雰囲気を作り上げ、参加者の興味を引き出す役割を担った。



図 19 プロの MC を起用

10. 結論

10-1 まとめと考察

本イベントでは、ジャンルの垣根を越えたアート表現を通じて、視覚・聴覚・触覚など五感に訴えかける作品を展示し、多様な鑑賞体験を提供した。スヌーズレンの理念を活用した空間構成により、アートが持つ包摂性を探る機会となった。さらに、ワークショップでは、倒木を活用したウッドクラフトや名刺サイズのタイニーアートを制作し、環境への配慮と創造的な試みを融合させた。

作品の展示販売を通じて、学生がアートマネジメントの実践的な経験を積む機会を得



図 20 作品説明の場面

たことも、本イベントの重要な成果である。音楽と映像の相互作用を探究するサウンド・パフォーマンスでは、電子楽器の即興演奏と映像表現が融合し、来場者に新たな体験を提供した。パネルディスカッションでは、「インクルーシブな社会とアート」をテーマに、教育・福祉・デザイン・メディアアートの視点からアートの社会的役割について議論を深めた。

このような多角的なアプローチによって、アートの持つ可能性を広げるとともに、SDGs やバリアフリーの観点から社会的な課題にも向き合う場を創出することができた。

10-2 今後の展望

今後、本イベントをさらに発展させるために、以下の点に取り組む必要がある。

a) インクルーシブな展覧会の拡充

多様なバックグラウンドを持つ参加者が作品を鑑賞・体験できる環境を整える。視覚的・聴覚的なバリアを軽減するための工夫を施し、より多くの人々がアートの魅力を楽しむ場を提供する。

b) アートを通じた社会課題の提示

アートを単なる鑑賞対象にとどめず、社会全体が考えるべき課題を提示する場として展開する。特に、持続可能な開発目標（SDGs）を意識した作品制作やイベント企画を強化し、環境・福祉・技術の各分野と連携を図る。

c) 技術革新とアートの融合

最新のテクノロジーを活用し、インタラクティブな作品や視覚・聴覚を超えた体験型展示を展開する。ユーザビリティを考慮した作品づくりを推進し、アートが持つ機能性と表現力の可能性を探る。

d) 学生主体のイベント運営

学生による実行主体を組織し、企画・運営のすべてを学生が主体的に担う仕組みを整える。アートイベントの企画力を養うとともに、社会への発信力を高めることを目的とする。

本イベントは、アートの社会的意義とその可能性を探る場として、今後も継続的に展開していく予定である。新たなアイデアや技術を取り入れながら、より充実した内容へと進化させていくことが求められる。

謝辞

本イベントの開催に際し、会場である bokashi Base ならびにご担当の大倉様には、会場の利用時間や方法、費用に関する多くの要望に柔軟にご対応いただきました。おかげさまで、円滑な運営を実現することができました。深く感謝申し上げます。

また、パネルディスカッションにおいては、桑原一様（北海道高等聾学校専攻科情報デザイン科主任）、工藤努様（北海道高等聾学校専攻科情報デザイン科教諭）、渡邊譲様（株式会社ライズリング代表取締役）にご登壇いただき、貴重なご知見をご提供賜りました。さらに、札幌協登録手話通訳者の松井宏幸様と山田幸雄様には、ご多忙の中にもかかわらず手話通訳を快くお引き受けいただきました。そのお力添えにより、充実した議論を展開することができました。心より感謝申し上げます。

そして、本イベントのオープニングにて、円滑かつ楽しいMCで場の雰囲気づくりをしていただいた間野目聖子様（合同会社マ

ミーズファクトリー代表) には、学生個々の作品の魅力を引き出したインタビューをしていただき、深く感謝申し上げます。

参考文献

株式会社ライズリング (2025) 「介護事業について」 <http://www.rise-ring.co.jp/kaigo/> (2025 年 5 月 26 日アクセス)。

河本佳子 (2003) 『スウェーデンのスノーズレン-世界で活用されている障がい者や高齢者のための環境設定法-』 新評論。

松本茂章 (2021) 『はじまりのアートマネジメント : 芸術経営の現場力を学び、未来を構想する』 水曜社

ユッシ パリッカ, 梅田拓也・大久保遼ほか訳 (2023) 『メディア考古学とは何か? デジタル時代のメディア文化研究』 東京大学出版会。