

Civic Creative Base Tokyo Annual Report



2024





シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] は、アートとデジタルテクノロジーを通じて人々の創造性を社会に発揮するための活動拠点として、2022年10月に開所しました。

3年目を迎えたCCBTは、これまでCCBTをともに作りあげてきた10組のアーティスト・フェローをはじめとするプレイヤーによる活動や作品を中心に、開設以降の歩みを総合的に紹介する「CCBT COMPASS 2024」で幕を開けました。また、年間テーマを「人間らしさ（ヒューマニティ）」と設定し、2024年度のアーティスト・フェロー募集も開始しました。

近年のテクノロジーの進展は、単なる利便性の向上に留まらず、私たちの生き方や社会の基盤、自治のあり方にまで深く影響を及ぼしています。それによりこれまで当然とされてきた前提を見直し、異なる価値観や行動様式を選び取ることができる可能性が拡大しました。そのような中で、真に豊かな世界を描いていくためには、まず私たち自身の存在や「人間らしさ」そのものを改めて問い直す必要がありました。

さらに、この普遍的な問いに多様な視点を取り込み、より広い議論の場をひらくために、外部機関との連携にも積極的に取り組みました。その一環として、国内外の研究者等をパートナーとし、シビック・クリエイティブの実現に資する研究・開発・公開を推進する「リサーチ・パートナー・プログラム」も始動しました。

本書では、これらの取組を体系的に紹介するとともに、アーティストとして、講師として、あるいは参加者として、様々な立場からCCBTに関わって下さった方々のインタビューも掲載しています。異なる専門性と視点を持つ人々がともに探求し、アクションへと展開していくCCBTの活動の一端をご覧いただけましたら幸いです。

最後になりましたが、CCBTの活動に関わってくださったアーティスト、クリエイター、研究者、参加者、関係機関のみなさまに深く感謝申し上げます。

シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]

Civic Creative Base Tokyo (CCBT) opened on October 23, 2022, as a place for people to harness their creativity through art and digital technology in ways that meaningfully engage with society.

CCBT kicked off the new fiscal year with CCBT Compass 2024, a comprehensive showcase of what CCBT had done since opening, with a focus on the activities and work of ten artist fellows and the other players who helped shape CCBT. Concurrently with that series of events, CCBT announced humanity as its theme for 2024 and launched an open call for the 2024 artist fellows.

Recent technological advances have not only made things more convenient, they have also had a profound impact on our way of life, the very fabric of society, and even the state of self-governance. This has expanded the potential for us to re-examine the assumptions we previously took for granted and to adopt different values and modes of behavior. Given that context, envisioning a world of true prosperity requires us first to question our own existence and the very meaning of humanity.

In order to incorporate a range of perspectives into our consideration of this universal issue and open up the discussion more widely, we have also actively sought out collaborations with external organizations. As part of this, CCBT launched the Research Partners Program, which works with researchers and others in Japan and beyond to promote research, development, and publication contributing to civic creativity.

This publication provides a comprehensive introduction to these efforts and also features interviews with people who have been involved with CCBT in various roles, including as artists, instructors, and participants. We hope that this book provides a glimpse into CCBT's activities, where people with different expertise and perspectives come together to explore and put their ideas into practice.

In closing, we would like to express our deep gratitude to all the artists, creatives, participants, and institutions who have taken part in CCBT's activities to date.

Civic Creative Base Tokyo

Co-Creative Transformation of Tokyo

シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] は、アートとデジタルテクノロジーを通じて人々の創造性を社会に発揮するための活動拠点です。創作スペース、スタジオ等を備え、様々なプログラムを通じて、クリエイティブ×テクノロジーで東京をより良い都市に変える原動力となっていくます。

Civic Creative Base Tokyo is a hub for developing your creativity in ways that meaningfully engage with society through art and digital technology. Equipped with creative spaces and studios, CCBT organizes a wide-ranging program of events and projects to serve as a driving force for making Tokyo better through creativity and technology.

クリエイティブ×テクノロジーで
東京をより良い都市に変える

1

東京に社会実験を引き起こす —CIVIC CREATIVE ENGINE

An Engine for Civic Creativity That Triggers Pilot Experiments in Tokyo

グローバル化の進展とともに顕在化する様々な課題に直面するいま、テクノロジーと創造性によって、私たちの複数形の未来 (Alternative Futures) を探る。シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] は、未来が多様に交錯し選択肢がある時代に、市民や世界中のクリエイター、企業、大学等が集まり、東京の新しい風景を共に考えていくことを目指しています。CCBTは、アート、デザイン、テクノロジーに関する専門性と研究性をもち、市民一人ひとりの創造性を社会に発揮するための様々な実験やプロジェクトを推進していきます。

CCBTは、国内外のアーティスト、クリエイター、デザイナー、研究者、技術者、企業、文化機関、そしてワークショップ参加者等の市民を含む多様なプレイヤーと共創し、新たな価値を提案するためのラボ機能を有しています。様々な分野・専門性を横断し、プロダクションを主体的に担う機能と人的ネットワークを育て活かすことにより、CCBTは、都市に集積する知識や技術を活かすためのプラットフォームへと成長していきます。また、プロジェクトを通じて共創・開発されたアイデアやツール等の公開も積極的に行い、「シビック・クリエイティブ」を生み出すエンジンとして、創造的な活動と未来に向けたアクションを起こしていきます。

Facing all manner of challenges arising from globalization, we must now search for alternative futures through technology and creativity. In an age when choice diversifies and possible futures intersect, Civic Creative Base Tokyo aspires to bring together both members of the public as well as creatives, corporations, and universities from around the world to think about a new Tokyo cityscape. With its expertise and scholarly rigorous approach to art, design, and technology, CCBT undertakes a wide range of experiments and projects for enabling the public to harness their creativity socially.

CCBT functions as a lab for creatively partnering with various “players”—Japanese and international artists, creatives, designers, researchers, technicians, engineers, corporations, cultural institutions, and members of the public participating in its workshops—and proposing new values. Across different fields and specialties, and cultivating production-led functionality and a network of talent, CCBT is a platform for utilizing the know-how and techniques that accumulate in a city. And by striving to make the ideas, tools, and more collaboratively developed and created through its projects accessible to the general public, CCBT also serves as an engine for civic creativity, triggering both creative practices and forward-looking actions.

Making Tokyo better through the
intersection of creativity and technology

2

市民一人ひとりにあるシビック・クリエイティブを、 社会へのアクションにつなぐ4つのミッション

Four Missions for Engaging Civic Creativity

発見 Inspire

アート＆テクノロジーに出会い、
創造的に生きるための学びの場を
つくります。

CCBT aspires to be a place for encounters
with art and technology, and for learning
how to live creatively.

共創 Co-Create

多様な人々が協働して未来の東京
について考え、これからの社会を
共にデザインします。

Thinking about the future of Tokyo in
partnership with various others, CCBT
designs the society to come.

開発 Incubate

アーティストやクリエイターを
パートナーに迎え、新たなアート
表現を創造、発信します。

Welcoming artists and creatives as
partners, CCBT makes and disseminates
new artistic expression.

連携 Network

街や人とつながり、国内外での
ネットワークを形成し、デジタル
クリエイティブの拠点をつくり出
します。

Forming connections with people and
the city, and building an international
network, CCBT strives to be a hub for
digital creativity.



3

リテラシーとインスピレーション、 提案とアクションが循環する5つのコアプログラム

Five Core Programs for Generating a Cycle of Literacy and Inspiration, Proposal and Action

アート・インキュベーション Art Incubation

CCBTのパートナーとして活動を行うアーティスト・
フェローを企画公募により選考。クリエイターに新
たな創作機会を提供し、そのプロセスを市民（シビ
ック）に開放することで、東京をより良い都市に変
える表現・探求・アクションの創造を目指す。

The Art Incubation program selects artist fellows to be CCBT partners
via an open call. By providing new opportunities to creatives and making
the process behind their projects accessible to the public, the program
aims to produce artistic expression, inquiries, and actions that can make
Tokyo a better city.

キャンプ Camp

多様な人々が協働し、新たな構想や開発に取り組
む集中ワークショップ。思考法を身につける講義、
スキルセットをつくるハンズオン、グループワーク
による協働制作を通じて、社会課題をクリエイティブ
に変容させて、これからの東京に必要なアクション
を生み出す。

The Camp program comprises intensive workshops for developing new
ideas and tools in collaboration with various others. Through lectures
that teach ways of thinking, hands-on sessions for obtaining skill sets,
and group work with fellow participants, the program creatively engages
with social problems and produces the actions that Tokyo needs for the
future.

ショーケース Showcase

ラボ機能を有するCCBTの特徴を活かし、メディアア
ート等の作品と、その創作プロセスや技術的背景を紹
介する展覧会。アート＆テクノロジーの発想法とテク
ノロジーによるものづくりの創意工夫を体験できる機
会を創出し、インスピレーションを提供する。

Taking advantage of CCBT's function as a lab, the Showcase program's
exhibitions introduce works of media art as well as their creative
processes and technological contexts. The exhibitions offer opportunities
to experience ideation at the intersection of art and technology as well as
the creativity ingenuity made possible by tech, and provides inspiration to
members of the public.

ワークショップ Workshop

デジタル・クリエイティブに出会う場として、各分
野の専門家を講師に迎えたワークショップやCCBT
テックラボの機材をつかったものづくりやプログラミ
ング等の講座。デジタルスキルを学びながら、市民
の未来のリテラシーやフルエンシーを高めていく。

The Workshop program includes workshops and other educational
events about crafts, coding, and more, featuring expert instructors from
various fields, harnessing the equipment in CCBT's Tech Lab, and turning
CCBT into a place for coming into contact with digital creativity. Members
of the public acquire digital skills and enhance their literacy and fluency.

ミートアップ Meetup

アート、テクノロジー、デザイン等多様なトピック
から「シビック・クリエイティブ」や「アート＆テク
ノロジー」について知り、共に思考するトークやレク
チャー。世界中からクリエイターや市民、企業が集
まり、アイデアを出し合い、コミュニティ形成を図る。

The Meetup program features talks and lectures for learning and thinking
about civic creativity and the intersection of art and technology through
various topics related to art, tech, and design. The events bring together
creatives, citizens, and corporations from around the world to share ideas
and build a community.

2022年10月の開所以降2025年3月までに展開された、CCBTのコアプログラムを一覧で紹介します。ここでは、各プログラムに参加したプレイヤーが提起したシビック・クリエイティブへの指針＝キーワードもあわせて紹介しています。

This section introduces events in the core programs organized from the opening of CCBT in October 2022 through to March 2025. It introduces the indices (keywords) for civic creativity advocated by the players (program participants).

CCBTコアプログラムの軌跡

Timeline of the CCBT Core Programs

- AIP アート・インキュベーション Art Incubation
- Camp キャンプ
- Showcase ショーケース
- Workshop ワークショップ
- Meetup ミートアップ

2022.08.31-10.22

CCBT 工事中
CCBT under construction



2022.10.23 AIP

CCBT オープニングイベント「未来の東京の運動会」
犬飼博士とデベロッパプレイヤーたち
Civic Creative Base Tokyo Opening Event: Future Tokyo Undokai (Sports Day)
Inukai Hiroshi + Developlayers



デベロッパレ!
デベロッパ(つくる) + プレイ(あそぶ)
Develop + Play!
Developlay!

2022.08.31 AIP

2022年度CCBTアーティスト・フェロー5組決定
・浅見和彦+ゴッドスコピオン+吉田山
・木原共+Playfool
・SIDE CORE
・犬飼博士とデベロッパプレイヤーたち
・野老朝雄+平本知樹+井口皓太

Selected 2022 CCBT artist fellows:
- Asami Kazuhiko + God Scorpion + YOSHIDAYAMAR
- Tomo Kihara + Playfool
- SIDE CORE
- Inukai Hiroshi + Developlayers
- Tokolo Asao + Hiramoto Tomoki + Iguchi Kota

2022

CCBT は市民にひらかれた「デジタル公民館」
CCBT, a digital community center for everyone

2022.11.26-12.25

Showcase



明和電機 渋谷工場 in CCBT
Maywa Denki Shibuya Factory in CCBT



オープニング企画として「明和電機」の工場がCCBT内に! 会期中は展示にライブにワークショップまでイベント盛り沢山!
Maywa Denki's factory inside CCBT?!
Events include an exhibition, live performance, and workshops.

テクノロジーを活用した新しい運動会競技を、みんなでプレイ! 子どもから大人まで総勢200名以上の市民が参加!
Trying out new technology-based sports day competitions! Over 200 people from children to adults take part.



クリエイティビティとは、
どのように世の中を観察して、
どのようなものさしで問いを立てるか
How does creativity observe the world? What criteria does it use to ask questions?

デザイン手法やアルゴリズム思考の基本概念を学び、人との共創を通じて新しい提案を「社会にimport (持ち込む) すること」に挑戦。
"Importing" new proposals into society through collaboration and learning about design approaches and the key concepts behind algorithmic thinking.

アート×テクノロジー×デザインの創造拠点
A hub for art x technology x design



2023

2023.02.03-02.19

AIP

恵比寿映像祭 2023
オフサイト展示「FORMING SPHERES」
野老朝雄+平本知樹+井口皓太
Yebisu International Festival for Art and Alternative Visions 2023
Off-Site Project: FORMING SPHERES
Tokolo Asao + Hiramoto Tomoki + Iguchi Kota



「繋げること」
Connecting

東京2020大会のエンブレムとしても採用された紋様を再構築したインスタレーションが恵比寿ガーデンプレイスに出現。
An installation based on the emblem design for the 2020 Tokyo Olympic and Paralympic Games on show at Yebisu Garden Place.

40名以上が5日間にわたって協働!

2023.02.12-02.28

Camp

Future Ideations Camp Vol. 1: Import *



2023.02.25

Meetup

ハロー! ラボトリーズ! Vol.1: ラボで駆動する、世界の文化拠点
Hello from the Global Creative Laboratories! Vol. 1: Laboratory-driven Cultural Facilities



世界5都市の文化拠点がCCBTに大集合! 各施設のラボ活動を軸に、芸術文化を展開する可能性について、議論が交わされました!
Cultural institutions from five cities around the world gather at CCBT to discuss the possibilities for arts and culture of lab-focused activities.

ウォーターシェッド (ブリストル、イギリス)、ワグ・フューチャラボ (アムステルダム、オランダ)、C-LAB (台北、台湾)、YCAM (山口)、CCBT (東京)



2023.03.18-03.26

AIP

node work ver. under city
SIDE CORE



いまの街に対してだって、
何かできるはず
Doing something to improve today's city

東京の街の隙間に、仮想の地下都市への入口が出現! スケーターが広大な地下空間を探索する映像作品を屋外で展示しました。
A portal to a virtual, underground city opened up in the heart of Tokyo! An outdoor screening of a film about skaters exploring an immense subterranean world.



2023.03.10-03.21

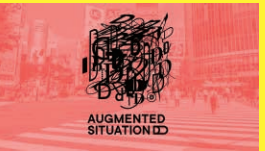
AIP

AUGMENTED SITUATION D
浅見和彦+ゴッドスコピオン+吉田山
Asami Kazuhiko + God Scorpion + YOSHIDAYAMAR



渋谷を舞台に都市型展覧会を開催! 都市の風景の中にXR (クロス・リアリティ) による作品群が出現!
An urban, outdoor exhibition in the heart of Shibuya! Artworks appears in XR (cross/extended reality) in the cityscape!

超仮説的メディアを通じて、
都市に新しいシチュエーションを増やす
Increasing new kinds of situations in the city through ultra-hypothetical media



2023.03.04-03.26

AIP



模倣と逸脱による、
技術と表現の相互進化
Mutual evolution of technology and creative expression through imitation and deviation

Deviation Game ver 1.0
木原共+Playfool
Tomo Kihara + Playfool

AIと競争/共創するゲーム作品の開発を通して、人間とAIとの相互進化のあり方を探求。CCBTでの発表以降、世界の様々な地域を巡回中!
A game that searches for ways for humans and tech to evolve together by competing and collaborating with AI. Since its debut at CCBT, the game has toured the world!



「実験」と「表現」による
新たな価値の発見と提案
Discovering and proposing new values through experimentation and creative expression

2023.05.11

AIP

2023年度CCBTアーティスト・フェロー募集開始
Open call launched for 2023 CCBT artist fellows

2023.05.15-06.15

CCBT 改修工事!
CCBT undergoes renovations

2023.07.21 Workshop

「ひらめく☆道場」開講！
Inspiration Dojo starts!



まずは一緒につかって学んで、
ものづくりの「ひらめき」を見つけよう！
Learning together and discovering
the inspiration of creativity

CCBT オリジナルワークショップ遂に開講！アート＆テクノロジーとの出会いを通じて、ものづくりの方法や楽しさを発見します。
A series of original workshops in which participants discover the fun of creativity and new ways to make things through encounters with art and technology.



メディアの過去から未来をつくる
Making the future from past media

2023.07.07-08.20 Showcase

岩井俊雄ディレクション「メディアアート・スタディーズ2023：眼と遊ぶ」
Media Art Studies 2023: Playing with Your Eyes (Directed by Iwai Toshio)



映像の仕組みや原理を体験できるブレイグラウンドがCCBTに登場！「時間層」シリーズの再展示も実現。
A playground to experience the mechanisms and principles of the moving image at CCBT! It also includes a restored version of the Time Stratum series.



2023.07.13 AIP

2023 年度 CCBT アーティスト・フェロー 5 組決定
・TMPR (岩沢兄弟+堀川淳一郎+美山有+中田一会)
・Synflux
・contact Gonzo
・SnoezelLab.
・ELECTRONICOS FANTASTICOS!

Selected 2023 CCBT artist fellows:

・TMPR (Iwasawa Brothers + Horikawa Junichiro + Miyama Yu + Nakata Kazue)
・Synflux
・contact Gonzo
・SnoezelLab.
・ELECTRONICOS FANTASTICOS!

2023.09.16-11.19

Showcase

MPLUSPLUS
Embodiment++



人間の能力を遥かに超えるロボットから、
新たな身体表現の可能性を考える

Thinking about new possibilities for
physical expression through robots that
vastly surpass human capability

音・映像・光によるステージ演出で世界的に活躍する
MPLUSPLUSによる展覧会。巨大ロボットアームによる
人間不在のパフォーマンスを披露！
An exhibition of the work of globally acclaimed
MPLUSPLUS's sound-video-light performances. It also
features a performance by massive robot arms.



Engaging in a vital fusion of Web 2.0 and
3.0, the real and the virtual

2023.08.12-09.03 Camp

Future Ideations Camp Vol.2 | setup() :
ブロックチェーンで新しいルールをつくる
Future Ideations Camp Vol.2 setup(): Making New Rules with Blockchains



第2回キャンプのテーマは「ブロックチェーン」。お金（通貨）・NFT・DAOの
新たな提案に取り組みました！
The second camp explores blockchains and
dives into new ideas on (crypto)currencies,
NFTs, and DAOs.



技術と人間の平熟の共存
Normalize the symbiosis of
technology and humankind

2024.01.12-01.21 AIP

動点観測所 (35.39.36.02/139.42.5.98)
TMPR (岩沢兄弟+堀川淳一郎+美山有+中田一会)
Moving Point Observation Station (35.39.36.02/139.42.5.98)
TMPR (Iwasawa Brothers + Horikawa Junichiro + Miyama Yu + Nakata Kazue)



AIと人間が協働する（おそらく）世
界初の観測所がCCBTに開設！200
名を超える市民が参加。
An observation station where humans
and AI work together!? Over two
hundred people take part in this first-of-
its-kind event.

エクスプラトリアム
（サンフランシスコ、アメ
リカ合衆国）、ヘレラウ
・ヨーロッパ芸術センター
（ドレスデン、ドイツ）、ア
ルコラプス（インドネシ
ア）、CCBT（東京）

2023.12.23 Meetup

ハロー！ラボラトリーズ Vol.2：時代に呼応する、
世界の文化拠点
Hello from the Global Creative Laboratories! Vol. 2: Cultural
Facilities Responding to the Times



帰ってきた「ハローラボ」Vol.2！時代の一歩先
を実験・提案するアメリカ、ドイツ、インド
ネシアのラボがCCBTに集結。
The talk series returns with labs from the USA,
Germany, and Indonesia that pursue innovative
experimentations and initiatives.

2024.03.17 AIP

発電磁行列
エレクトロニコス・ファンタスティコス！
Electromagnetic Matsuri Parade
ELECTRONICOS FANTASTICOS!



ブラウン管が轟き、
扇風機が唸り、ネオンが鳴く
The old TV roars, the fan
hums, and the neon buzzes.

発電する巨大な山車、古家電を改造し
た「家電楽器」をひっさげて、東京の
港で一夜限りの電磁の祭が実現！
The Electromagnetic Matsuri Parade is
held for one night by Tokyo Bay with the
Generator Festival Float and musical
instruments made from old household
appliances!

2024.03.01-03.03 AIP



身体は人間が最初に
獲得するメディア
The body, the first medium
that humans obtain

my binta, your binta // lol - roars from the skinland -
contact Gonzo

新作パフォーマンス公演を開催。contact Gonzoが感
じる痛みや衝撃の感覚を鑑賞者と共有。
A new performance by contact Gonzo, sharing pain and the
sensation of physical contact with the audience.

2024.03.05-03.10 AIP

みて・さわって・きいて感じてあそぶスヌーズレン・ラボ
スヌーズレン・ラボ
See, Touch, Hear, Playing by Sensing
SnoezelLab.



言葉に頼らないコミュ
ニケーション
Nonverbal
communication

光・音・匂い等を用いて五感を含む7つの感覚を刺激
する独創的な空間がCCBTに期間限定オープン。
CCBT transforms into a creative space stimulating the seven
senses through light, sound, smell, and more.

2024.03.15-03.24 AIP

Algorithmic Couture Alliance
—— デジタルとファッションをめぐる対話
Synflux

Algorithmic Couture Alliance: Digital and Fashion Dialogues
次なるデジタルファブリケーションとサーキュ
ラーデザインの可能性を探索・提案するリサー
チプロジェクト。
A research project on further possibilities in the field of
digital fabrication and circular design.



リジェネラティブ
再生可能なファッションの未来を共創する
Co-creating the future of regenerative fashion

2024

2024.05.03-05.19 **Showcase**

CCBT COMPASS 2024



これからの創造性をつくる・考えるための羅針盤(COMPASS)
A compass for making and thinking about future creativity

これまでのアーティスト・フェロー10組による活動を中心に、クリエイティブテクノロジーをつくり、体験し、考える15日間のプログラムを渋谷と有楽町で開催！
Fifteen days to experience and explore the work of ten artist fellows at the intersection of creativity and technology in Shibuya and Yurakucho.

アートは機械化する環境への防波堤になり得るか？
Can art form a seawall against environmental mechanization?

2024.05-12 **Meetup**

連続 Meetup アート&テクノロジーへの問い
Meetup Series: Concerning Art & Technology



人間・技術・アートの関係性を見据える藤幡正樹氏によるミートアップシリーズ。
A series of Meetup sessions led by Fujihata Masaki, exploring the relationship between humankind, technology, and art.

2024.12.01, 2025.01.19 **Meetup**

国際シンポジウム
「アート&テクノロジーの相対化に向けて」
International Symposium
Toward a Relativization of Art & Technology

世界4都市から哲学者、キュレーター、アーティストが集う全2回のシンポジウムを開催。アート&テクノロジーの新たな文脈を導く。
Philosophers, curators, and an artist from four cities gather for this two-part symposium. Their discussion opens up new contexts for art and technology.

2024.04.25 **AIP**

2024年度CCBTアーティスト・フェロー募集開始
Open call launched for 2024 CCBT artist fellows

2024.07.11 **AIP**

2024年度CCBTアーティスト・フェロー5組決定
・市原えつこ
・柴田祐輔+Token Art Center
・HUMAN AWESOME ERROR
・布施琳太郎
・MVMNT

Selected 2024 CCBT artist fellows:
- Ichihara Etsuko
- Shibata Yusuke + Token Art Center
- HUMAN AWESOME ERROR
- Fuse Rintaro
- MVMNT

2024.08.31-10.20 **Camp**

Future Ideations Camp Vol. 4
生態系をデータとしてとらえる／表現する
Future Ideations Camp Vol. 4: Understanding and Creatively Expressing Ecosystems as Data



未来の生態系を思考する
Thinking about future ecosystems



2024.07.13-09.16 **Showcase**

オーディオゲームセンター + CCBT
Audio Game Center + CCBT



音だけで日常的な行為をしたらどうなるだろう
Experiencing the everyday only through sound

オーディオゲームを共創し、プレイする。
音からつくり、音で遊ぶことを考えるラボラトリー！
A laboratory for collaboratively creating and playing audio games, and to think about making and having fun with sound.

「食」を、テクノロジー、歴史、アートからどうとらえられるのか？
Understanding food through technology, history, and art

2025.02.21-03.09 **AIP**

続・代替屋
柴田祐輔+Token Art Center
Daitaiya II
Shibata Yusuke + Token Art Center

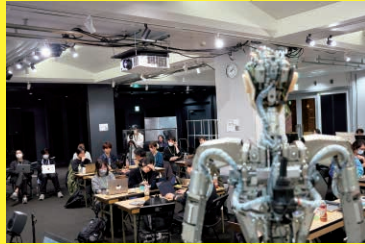


渋谷周辺の食にまつわる歴史、文化、生態系のリサーチをもとにした展覧会と飲食体験パフォーマンスを展開。
A food-tasting performance and exhibition based on research on Shibuya food history, culture, and ecology.

New otherness
(新しい他者)

2025.01.25-02.02 **Camp**

Future Ideations Camp Vol. 5
AIは生命になり得るか？
Future Ideations Camp Vol. 5: Can AI Become Life?



第5回目のキャンプでは、「人工知能 (AI)」を起点として「自律性」をキーワードにAIの未来像を実践的に検討。
The fifth camp explores future visions of AI through examples of practices and the concept of autonomy.



生きるってなんだろう？
What does it mean to be alive?

2025.02.15-02.16 **Workshop**

つくる・考える・話す：人工細胞のレシピ
Make, Think, Talk: Artificial Cell Recipes

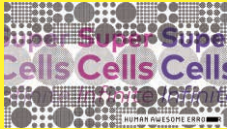


人工細胞を自分でつくって観察し「わたしたちの生命」についてイメージするワークショップを開催！
In this workshop, participants make and observe artificial cells, leading to insights about life.



2025.02.11-02.24 **AIP**

Super Cells Infinite
HUMAN AWESOME ERROR



2024.02.28-2025.03.09 **AIP**

TOKYO [UN]REAL ESTATE
MVMNT



“あなた”の暮らしは、“誰か”にとっての価値になる
Your lifestyle has value to someone



東京で暮らす人々の生活空間のデータを募集・収集。「考現学」の視点から現代社会を考察するプロジェクト。
This project collects data on living spaces in Tokyo and explores contemporary society from the perspective of modernology.

切り離された細胞から「自分」とは何かを問う
An inquiry into the self through removed cells

がん細胞のもつ可能性や力強さに目を向け、私たちの身体、命、アイデンティティの意味を新たに考えるアーティストリック・リサーチ・プロジェクト。
An artistic research project focusing on the strength and potential of cancer cells, and rethinking the body, human life, and identity.

2025.02.08-02.09 **AIP**

バビロン・ゼロ
布施琳太郎
Pavilion ZERO
Fuse Rintaro

虚構を、想像力を、再び私たちのものにしたい
Restoring fiction and the imagination to us



葛西臨海公園が舞台の「ツアー型展覧会」、「全地球上映」、「雑誌刊行」の3つからなるアートプロジェクト。
This art project comprises a performance-exhibition in Kasai Rinkai Park, a planetarium screening, and a journal publication.



2025.03.01-03.16 **AIP**

ディストピア・ランド
市原えつこ
Dystopia Land
Ichihara Etsuko

最悪な時代に、人はどのように愉快に生きられるのか？
How can we live happily in the worst of times?



科学や人類史にまつわるリサーチをもとに、ディストピアと化した日本の姿を描くインスタレーションを発表。
An installation presenting a portrait of a dystopian Japan, based on research on science and human history.



2025

03	はじめに Preface
04	CCBTとは／ミッション About CCBT / Mission
08	CCBTコアプログラムの軌跡 Timeline of the CCBT Core Programs
コアプログラム Core Programs	
アート・インキュベーション Art Incubation	
20	アート・インキュベーション実施概況 Art Incubation Overview
22	市原えつこ ディストピア・ランド Ichihara Etsuko Dystopia Land
26	柴田祐輔＋Token Art Center 続・代替屋 Shibata Yusuke + Token Art Center Daitaiya II
30	HUMAN AWESOME ERROR Super Cells Infinite
34	布施琳太郎 パビリオン・ゼロ Fuse Rintaro Pavilion ZERO
38	MVMNT TOKYO [UN]REAL ESTATE
42	インタビュー：布施琳太郎 Interview with Fuse Rintaro
47	STAFF COLUMN 村川龍司 Murakawa Ryuji
キャンプ Camp	
50	Future Ideations Camp Vol. 4 生態系をデータとしてとらえる／表現する Understanding and Creatively Expressing Ecosystems as Data

54	Future Ideations Camp Vol. 5 AIは生命になり得るか？ Can AI Become Life?
58	インタビュー：土井樹 Interview with Doi Itsuki
63	STAFF COLUMN 伊藤隆之 Ito Takayuki
ショーケース Showcase	
66	オーディオゲームセンター＋CCBT Audio Game Center + CCBT
70	インタビュー：田中みゆき Interview with Tanaka Miyuki
ワークショップ Workshop	
78	ひらめく☆道場 Inspiration Dojo
82	つくる・考える・話す：人工細胞のレシピ Make, Think, Talk: Artificial Cell Recipes
84	インタビュー：羽田光佐 Interview with Haneda Misa
89	STAFF COLUMN 小林玲衣奈 Kobayashi Reina
ミートアップ Meetup	
92	連続ミートアップ「アート＆テクノロジーへの問い」 国際シンポジウム「アート＆テクノロジーの相対化に向けて」 Directed by Fujihata Masaki Meetup Series: Concerning Art & Technology International Symposium: Toward a Relativization of Art & Technology Directed by Fujihata Masaki
96	混沌に愛／遭い！ーヨーロッパと東京をつなぐサウンド、 メディアアート、ケアの探求 Konton-ni-Ai! Love/Encounter in Chaos: Digging Deep into Sound, Media Art, and Care from Europe to Tokyo

97	サウンドテクノロジーとオーディオゲームの未来 The Future of Sound Technology and Audio Games
98	オロン・カット 「変わりゆく生命の概念」 Oron Catts: Life Is Not What It Used to Mean
99	インクルーシブにつくる／つかう道具とは？ ～CCBT＋東京藝術大学芸術情報センター（AMC） 「音楽デバイス開発プロジェクト」報告会～ What Are Inclusively Made/Used Tools? CCBT and Tokyo University of the Arts Art Media Center Music Device Development Project Report
100	インタビュー：藤幡正樹 Interview with Fujihata Masaki
106	CCBT COMPASS 2024
110	インタビュー：テライマサヤ Interview with Terai Masaya
114	連携事業 CCBTx Partner Projects
122	ビジュアル・アイデンティティ（VI） Visual Identity
124	CCBTアナリティクスー数字で見るCCBTー CCBT Analytics: CCBT by the Numbers
126	沿革 CCBT Timeline
128	CCBTイベント・クロニクル 2024 CCBT Events Chronicle 2024
138	巡回情報 Further Exhibitions and Events
140	プロダクション・スタッフ Production Team

凡例

- ・ 名前表記は、日本語・英語ともに当人が通常使用する表記を優先して記載した。
- ・ 諸氏の敬称は原則として省略した。
- ・ プロフィールは2024年度の情報を基に記載した。
- ・ CCBTで開催された展覧会やイベントについては、会場情報を省略した。
- ・ 主催が「東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京 シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]」の場合は、主催情報を省略した。

Note

- In principle, Japanese and other East Asian names appear in the following order: surname, given name. Exceptions may be made for personal preferences.
- Profiles are correct as of 2024.
- Venue information is not included for exhibitions and events held at CCBT.
- Organizer information is not included if the organizer is Tokyo Metropolitan Government and the Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture's Arts Council Tokyo and CCBT.

CORE PROGRAMS

クリエイティブ×テクノロジーによるシビック・クリエイティブを稼働させるための5つのコアプログラム。人々の創造性を社会に発揮するために、これらのプログラムが担う、思考（ミートアップ）・インスピレーション（ショーケース）・リテラシー（ワークショップ）・アクション（アート・インキュベーション）・提案（キャンプ）の循環を生み出す狙いがあります。5つのコアプログラムが相互に関連し、様々なステークホルダーが参画するコミュニティが自律的に育まれることで、CCBTは広く開かれたプラットフォームへと成長を続けています。

CCBT's five core programs enable civically engaged practices at the intersection of creativity and technology. The programs aim to generate a cycle of ideas (Meetup), inspiration (Showcase), literacy (Workshop), action (Art Incubation), and proposals (Camp) so that people can harness their creativity in ways that engage with society. The five programs work reciprocally to nurture an autonomous community in which various stakeholders participate, helping CCBT grow into a widely accessible platform.

ART INCUBATION

アート・インキュベーション

CCBTのパートナーとして活動するアーティスト・フェロー制度。2024年度はこれからの「人間らしさ（ヒューマニティ）」に着目し、テクノロジーの進展によって変容する私たちの社会・生活・未来の創造性の探求を目指しました。代替食、人工細胞、考現学、ディストピア等様々なテーマのプロジェクトが生まれ、CCBTと街なかをフィールドに多数の展示やイベントを展開しました。クリエイティブな活動に市民が参画する機会、そしてアートを通じた社会へのアクションを生み出しました。

Art Incubation provides opportunities for artist fellows to work as CCBT partners. In 2024, the program focused on the shape of humanity to come with the aim of exploring the creativity of our society, lifestyles, and future that transform through technological advances. Artist fellows produced projects about food substitutes, artificial cells, modernology, dystopia, and other themes, holding numerous exhibitions and events at CCBT and in the city. They allowed citizens to participate in creative activities and to take action in society through art.

Art Incubation Overview

Art Incubation Overview

Art Incubation Overview

Art Incubation Overview

Art Incubation Overview

Art Incubation Overview

Art Incubation Overview

Art Incubation Overview

Art Incubation Overview

Art Incubation Overview

What CCBT Artist Fellows Do

What CCBT Artist Fellows Do

What CCBT Artist Fellows Do

What CCBT Artist Fellows Do

What CCBT Artist Fellows Do

What CCBT Artist Fellows Do

What CCBT Artist Fellows Do

What CCBT Artist Fellows Do

What CCBT Artist Fellows Do

Artistic Expression, Exploration, and Action Changing Tokyo
for the Better through Creativity and Technology

Artistic Expression, Exploration, and Action Changing Tokyo
for the Better through Creativity and Technology

Artistic Expression, Exploration, and Action Changing Tokyo
for the Better through Creativity and Technology

Artistic Expression, Exploration, and Action Changing Tokyo
for the Better through Creativity and Technology

Artistic Expression, Exploration, and Action Changing Tokyo
for the Better through Creativity and Technology

Artistic Expression, Exploration, and Action Changing Tokyo
for the Better through Creativity and Technology

Artistic Expression, Exploration, and Action Changing Tokyo
for the Better through Creativity and Technology

Artistic Expression, Exploration, and Action Changing Tokyo
for the Better through Creativity and Technology

Artistic Expression, Exploration, and Action Changing Tokyo
for the Better through Creativity and Technology

2024 Artist Fellows

2024 Artist Fellows

2024 Artist Fellows

2024 Artist Fellows

2024 Artist Fellows

2024 Artist Fellows

2024 Artist Fellows

2024 Artist Fellows

2024 Artist Fellows

CCBTアーティスト・フェローの活動

- 新たな表現の創造・研究開発および発表**
CCBTを拠点に創作活動・研究開発等を行い、その成果をCCBTや都内街なか等で発表・展開する。
- 創作活動・研究プロセスの公開**
創作活動およびそのプロセスの公開や、ワークショップ、レクチャー、ハッカソン等の開催を通じ、市民がテクノロジーを通じた創造性を学ぶ機会を創出する。
- 多様な人々との協働と共創**
市民、アーティスト、デザイナー、エンジニア等、CCBTに集う人々、さらにはCCBTを取り巻く様々な主体との協働を牽引し、未来を共創する場を創造する。

フェローへのサポート内容

- 制作サポート**
フェロー活動に対する経済的・環境的なサポートとして、1,000万円を上限とした制作費および制作活動やミーティング等に必要なスペースを提供する。
- レベルアップサポート**
企画の具体化にあたって、メンターをはじめとする専門家によるアドバイス・技術支援等を受ける機会を提供する。
- プロモーションサポート**
CCBTウェブサイト・SNSにおける情報発信、本プログラムを紹介するパンフレットや会場サイン等への掲載、作品や企画の記録・アーカイブの構築をサポートする。
- マネージメントサポート**
作品や企画を広く公開するために必要となる会場手続き、会期運営、機器運用、作品設営等のマネージメントをサポートする。

What CCBT Artist Fellows Do

- Develop and present new creative projects and research**
Conduct creative activities and R&D while based at CCBT, and exhibit and present the results of those projects at CCBT and around the city
- Make their creative activities and research processes public**
Foster opportunities for members of the public to come into contact with the intersection of creativity and technology through creative endeavors and making these processes public as well as holding workshops, lectures, and other events
- Collaborate and co-create with others**
Lead collaboration with the various kinds of people who come together at CCBT (members of the public, artists, designers, engineers, etc.) and the organizations and groups in the CCBT network, and build a platform for co-creating the future

Support Available for Fellows

- Production Support**
Financial and environmental support for fellows in the form of production costs of up to ¥10 million and facilities for working on the project and holding meetings, etc.
- Leveling Up**
Opportunities for advice and technical support from mentors and other experts to help realize the project
- Promotion**
Promotion via the CCBT website and social media channels, publicity in pamphlets and venue signage, and documentation and archiving of the work/project
- Management**
Help with procedures for using venues necessary for exhibiting work/project widely, venue operation, equipment use, artwork installation, etc.

2024年度アーティスト・フェロー

市原えつこ「ディストピア・ランド」
柴田祐輔＋Token Art Center「続・代替屋」
HUMAN AWESOME ERROR「Super Cells Infinite」
布施琳太郎「パビリオン・ゼロ」
MVMNT「TOKYO [UN]REAL ESTATE」

メンター

宇川直宏（現*在*美術家／DOMMUNE主宰）、清水知子（文化理論、東京藝術大学教授）、田中みゆき（キュレーター、プロデューサー）、水野祐（法律家、弁護士／シティライツ法律事務所）

実施概況

募集活動テーマ
・これからの「創造性」に着目した「ツールやプラットフォームの開発」と、それを活かした表現活動
・これからの「人間らしさ」に着目した「探求やアーティストック・リサーチ」と、それを活かした表現活動

公募期間	2024年4月25日～5月26日
発表	2024年7月11日
応募総数	86件

2024 Artist Fellows

Ichihara Etsuko: Dystopia Land
Shibata Yusuke + Token Art Center: Daitaiya II
HUMAN AWESOME ERROR: Super Cells Infinite
Fuse Rintaro: Pavilion ZERO
MVMNT: TOKYO [UN]REAL ESTATE

Mentors

Ukawa Naohiro (contemporary artist / CEO, DOMMUNE), Shimizu Tomoko (cultural theorist, Tokyo University of the Arts), Tanaka Miyuki (curator, producer), Mizuno Tasuku (attorney / CITY LIGHTS LAW)

Application Outline

Themes
- Tools and platforms with a focus on future creativity, and artistic practices harnessing such tools and platforms
- Inquiries and artistic research on future humanity, and artistic practices harnessing such research

Application Period	April 25–May 26, 2024
Announcement of Artist Fellows	July 11, 2024
Application Numbers	86



市原えつこ

Ichihara Etsuko

ディストピア・ランド Dystopia Land

テクノロジーの発展の先に待つ世界はユートピアか？ディストピアか？
Where is technological progress taking us? To a utopia or dystopia?

市原えつこ（アーティスト）

日本的な文化・習慣・信仰を独自の視点で読み解き、テクノロジーを用いて新しい切り口を示す作品を制作する。奇想天外な発想で広く楽しめる作品性と日本文化に対する独特のデザインから、世界中の多様なメディアに取り上げられている。第20回文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門優秀賞、アルスエレクトロニカで栄誉賞を受賞。近年の主な展覧会に「六本木クロッシング2022展：往来オーライ！」(2022年、森美術館、東京)等。

Ichihara Etsuko (artist)

Ichihara Etsuko creates art that reinterprets Japanese culture, customs, and beliefs from a unique point of view, and presents new, technology-based approaches. Her work has attracted considerable attention and received coverage in media outlets all over the world. Ichihara won the Excellence Award (Entertainment Division) at the 20th Japan Media Arts Festival, and received an Honorary Mention (Interactive Art +) at Prix Ars Electronica. Her recent exhibitions include *Roppongi Crossing 2022: Coming & Going* (Mori Art Museum, Tokyo).

多様な問題を抱える社会をユーモアとフィクションを通して生き抜く術を検討し、虚実が入り混じる未来像を市民とともに構築するプロジェクト。私たちは、科学技術の発展が社会課題を解決し、人々の生活を今よりも豊かにすることを漠然と信じる傾向にあります。しかし、本当に、私たちが向かっている未来は明るいのでしょうか？本プロジェクトでは、混沌の時代を生きる私たちに必要なのは、まやかしの明るい未来像ではなく、むしろ「どのような絶望的な未来が到来したとしても、生き延びていけるしぶとい精神性」ではないか、という仮説のもと、ディストピアを予知し思い描く行為の逆説的な前向きさに注目。科学や人類史にまつわる多層的なりサーチをもとに、展覧会では、ディストピアと化したパラレルワールドの日本の姿を描くインスタレーション作品を発表しました。会期中には、専門家をゲストに迎え、ディストピアの「身体」「宗教」「国家」「市民生活」を考えるレクチャーシリーズや、参加者とともにディストピアの未来や市民生活を想像、創作するワークショップ等も多数開催。本プロジェクトを通じて、不確実な未来への耐性を得て、より良い未来をともに考える場を創出しました。

Through humor and fiction, this project explores ways to survive in a society facing such diverse challenges, working with members of the public to construct a vision of the future blending fact and fantasy. We tend to vaguely believe that advances in science and technology will solve social problems and enrich people's lives. But is the future to which we are heading truly a bright one? Dystopia Land focuses on the paradoxical positivity inherent in the act of foreseeing and imagining dystopias, hypothesizing that what is needed in these chaotic times is not a falsely optimistic vision of the future, but rather a tenacity that helps us survive, no matter how bleak the future may be. Based on multifaceted research into science and human history, the exhibition featured an installation that immersed visitors in a parallel world in which Japan has become a dystopia. During the exhibition, a series of lectures by expert speakers explored dystopian concepts of the body, religion, nation-state, and civic life, while workshops gave participants the chance to imagine and create dystopian futures and civic life. The project enabled a space to think together about a better future that can make us more resilient in the face of uncertainty over what is to come.

展覧会「ディストピア・ランド」 Exhibition: Dystopia Land

これまで日本の文化や習慣、信仰を独自の視点で読み解き、テクノロジーとの融合によって新たな価値観を提示してきた市原えつこが、新たなプロジェクトとして、悪化しているかもしれない未来に対する「予防接種的」なインスタレーションを制作しました。突然変異で一つ目に生まれたヤギを信仰する教団のイメージビデオ、苦難を生き抜いた市民たちによる民謡を踊り歌い続けるロボット、見たこともない生物など、奇想天外な未来の世界が描かれ、人類の愚かさだけでなく、過去の厄災や困難を乗り越えてきた人間のしぶとさを示しました。さらに、関連イベントとしてディストピア時代の食体験や装身具（アクセサリー・道具）を創作するワークショップ等もあわせて開催。現在と地続きである未来の世界を自分ごととして想像するのみならず、クリエイティビティをもってそれらに対面するアーティストにとっての制作の根源とも言える姿勢を共有しました。それは、遠い未来のためではなく、むしろ複雑化した今日を生き抜く術の共有であり、「共に創ること」の可能性をあらためて問いかけるものとなりました。

Ichihara Etsuko's work has interpreted Japanese culture, customs, and beliefs from unique perspectives, fusing them with technology to present new values. She here created an installation that "vaccinates" us against our potentially worsening future. The installation was a portrait of a fantastical future, from a video of a cult that worships a one-eyed mutant goat to a robot dancing and singing folk songs by people who survived privation, and creatures never seen before. It demonstrated not only the folly but also the tenacity of humanity, which has overcome various disasters and hardships in the past. Related events included a dystopian food experience and an accessories and tools workshop. The exhibition and events shared the stance at the heart of the artist's practice in the project, which not only envisioned a world yet to come and connected to the present as something personal, but also confronted it creatively. Instead of a distant future, Ichihara's endeavor offered the means to survive today's increasingly complex world, and re-examined the possibilities of creating together.



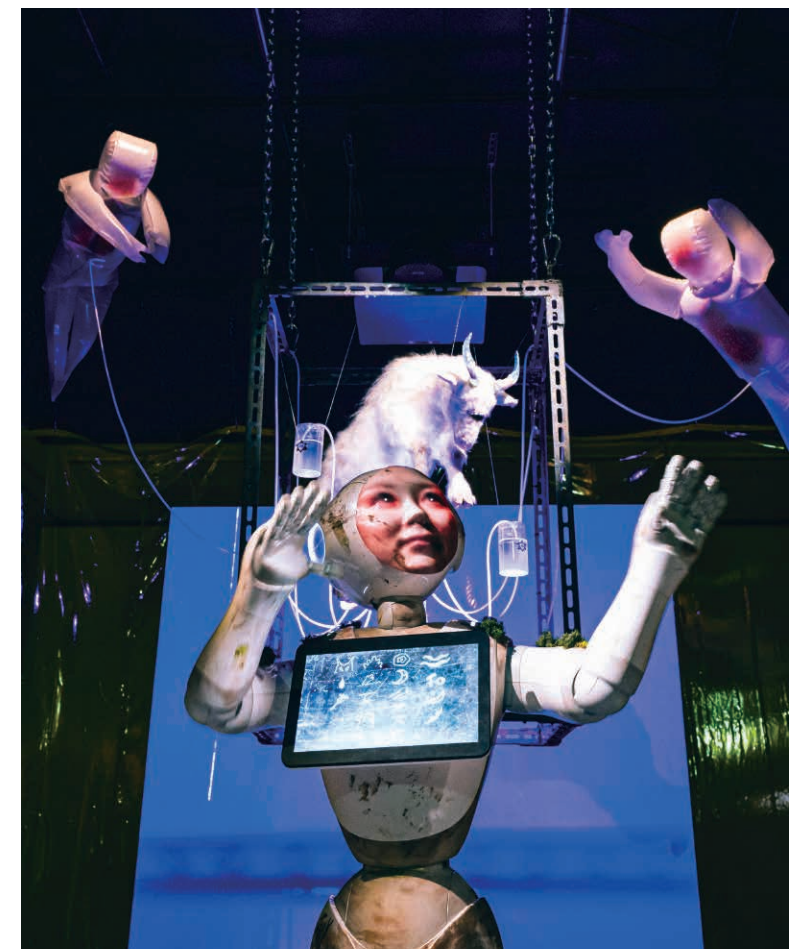
上：ワークショップ「ディストピアの市民生活を共創する」

下：ディストピアの食体験ワークショップ「Dystopian Cooking Studio」

Top: "Co-creating Civic Life in a Dystopia" workshop

Bottom: "Dystopian Cooking Studio" food workshop

Photo: Otsuto Masashi



Outline

展覧会「ディストピア・ランド」

2025年3月1日～16日

ディストピアの食体験ワークショップ「Dystopian Cooking Studio」

2025年3月1日

フードコーディネーター りんひろこ

ワークショップ「ディストピアの市民生活を共創する」

2025年3月4日、9日、12日、13日

講師 市原えつこ

レクチャーシリーズ「ディストピアの学校 Day1」

2025年3月8日

一限「ディストピアの身体」

講師 田中みゆき（キュレーター、プロデューサー）、武田力（演出家、民俗芸能アーカイバー）、市原えつこ

二限「ディストピアの宗教」

講師 清水知子（文化理論、東京藝術大学教授）、海老原豊（SFライター・文芸評論家）、市原えつこ

レクチャーシリーズ「ディストピアの学校 Day2」

2025年3月15日

一限「ディストピアの国家」

講師 中野信子（脳科学者）、水野祐（法律家、弁護士／シティライツ法律事務所）、市原えつこ

二限「ディストピアの市民生活」

講師 小沢剛（アーティスト）、畑中章宏（民俗学者）、市原えつこ

Exhibition: Dystopia Land

March 1-16, 2025

Workshop: Dystopian Cooking Studio

March 1, 2025

Food Coordinator: Rin Hiroko

Workshop: Co-creating Civic Life in a Dystopia

March 4, March 9, March 12, March 13, 2025

Instructor: Ichihara Etsuko

Lecture Series: Dystopia School Day 1

March 8, 2025

The Dystopian Body

Lecturers: Tanaka Miyuki (curator, producer), Takeda Riki (director, folk performing arts archiver), Ichihara Etsuko

Dystopian Religion

Lecturers: Shimizu Tomoko (cultural theorist, Tokyo University of the Arts), Ebihara Yutaka (science fiction writer, cultural critic), Ichihara Etsuko

Lecture Series: Dystopia School Day 2

March 15, 2025

The Dystopian State

Lecturers: Nakano Nobuko (neuroscientist), Mizuno Tasuku (attorney / CITY LIGHTS LAW), Ichihara Etsuko

Dystopian Civic Life

Lecturers: Ozawa Tsuyoshi (artist), Hatanaka Akihiro (folklorist), Ichihara Etsuko



柴田祐輔+Token Art Center

Shibata Yusuke + Token Art Center

続・代替屋

Daitaiya II

大都市特有の生態系を持つ渋谷における
食の文化・歴史のリサーチから「代替食」を創作
Creating food substitutes through research on the gastronomy
and history of Shibuya's uniquely metropolitan ecosystem

柴田祐輔（アーティスト）

1980年福岡県生まれ。2007年武蔵野美術大学大学院造形研究科美術専攻版画コース修了。現実世界の曖昧さや不確かさに着目し、映像・写真・オブジェ等様々なメディアを使ったインスタレーションを国内外で発表。2019年には東南アジア6カ国でビデオに関するリサーチを行った。近年、「大衆割烹 代替屋-CultureDish-」(2023年、やひろ食堂、東京)、「ニュー本場」(2023年、ya-gins、群馬)、「指入鮎」(2022年、フィンガーインザスープ、東京)等、食に関係するプロジェクトを行っている。

Shibata Yusuke (artist)

Born in 1980 in Fukuoka, Shibata Yusuke graduated from Musashino Art University in 2007 with an MFA in printmaking. Focusing on the ambiguity and uncertainty of the real world, he creates installations using a variety of mediums, including video, photography, and objects. He has conducted research on video media in Southeast Asia, traveling to ten cities in six countries in 2019. In recent years, he has been working on several food-related projects, including Popular Kappo Daitaiya: Culture Dish (2023, Yahiro Shokudo, Tokyo), New Authentic (2023, ya-gins, Gunma), and Finger on the Rice (2022, Finger in the Soup, Tokyo).

Token Art Center

2019年より東京都墨田区でアートセンターを運営。コマーシャルで扱いにくいプロジェクトベースの作品やインスタレーション作品を手掛けるアーティストの展覧会を積極的に行っている。美術館やギャラリーではなくひらかれた街中の公園や河川、工場、プラネタリウム等でも展覧会、イベントを企画、開催している。また、ホワイトキューブ以外のスペースでの作品の成立や受容に関心を持ち、社会の中での新たな芸術のあり方を模索している。

Token Art Center

Token Art Center opened in Tokyo's Sumida ward in 2019. With a focus on artists creating noncommercial, project-based works and installations, it programs and organizes exhibitions and events not at art museums and galleries but accessible places in the city like parks and river banks as well as factories and planetariums. Interested in how artworks are presented and received at spaces other than conventional white cube galleries, the center searches for new, socially engaged approaches to art.

「代替」というキーワードを通して、現代の食とその文化を探究するプロジェクト。2023年、東京都墨田区で行った「大衆割烹 代替屋」では、下町ハイボールのような「代替品がオリジナルから独立して広がり定着した料理」に着目。そこから近代以降の日本の食文化を構成する重要な要素としての「代替」をキーワードとして料理を考案し、来場者が飲食する体験型パフォーマンスを行いました。アーティスト・フェローの活動として展開した「続・代替屋」の舞台は渋谷。高度に都市化され田畑のない渋谷周辺の食文化や歴史、生態系についてリサーチを行い、その成果を展覧会や飲食体験パフォーマンス、特設ウェブサイトのかたちで発表しました。また、リサーチの一環として、昆虫採取や雑草栽培を題材としたワークショップも開催。専門家を招いて、市民とともに街に繰り出し、渋谷における食材の生産や流通のシステムを考えるとともに、オルタナティブなテクノロジーのあり方を模索しました。活動の集大成として、リサーチをもとに考案された本来の食材や料理法を代替するコース料理が提供されました。

This project explored contemporary food and gastronomy through the concept of substitution. In 2023, the first Daitaiya event was held in Sumida ward, Tokyo, examining food and drink where imitations and substitutes have spread and become established independent of the original, such as the Shitamachi highball. The event conceived examples of cooking through this notion of substitution as an important element of modern Japanese food culture, and included an experiential performance in which visitors ate and drank the creations.

For this follow-up project as CCBT artist fellows, Shibata Yusuke and Token Art Center focused on the location of Shibuya. They conducted research on the food culture, history, and ecosystem of Shibuya, a highly urbanized area without agriculture, and the results were presented as an exhibition, a food and drink tasting performance, and a special website. As part of the research, workshops were held offering participants the chance to harvest insects and forage for weeds. Experts were invited to go out into the city with members of the public to consider the systems of food production and distribution in Shibuya, and explore approaches with alternative technologies. As the culmination of these activities, a course was served using substitute ingredients and cooking methods devised from the research.



ワークショップにて採集した昆虫を試食する様子
Trying the harvested insects at the workshop





上：ワークショップ「渋谷雑草栽培入門」
下：「City Bug」渋谷昆虫採取試食ワークショップ
Top: "Introduction to Shibuya Weed Cultivation" workshop
Bottom: "City Bug Shibuya Insect-Harvesting and Sampling" workshop

食文化の中に潜む、恣意性を問い直す
Re-examining the arbitrary hidden within food culture

「100年に一度」と言われる再開発によるジェントリフィケーションが進行する渋谷。「続・代替屋」では、その整備計画からこぼれ落ちた区域をフィールドとして、食材調達におけるオルタナティブな技術を学びました。『City Bug』渋谷昆虫採取試食ワークショップ」では、街中で採取した虫を調理・試食するとともに、昆虫食衰退の背景にある近代の公衆衛生の制度化や、未来の食材としての可能性について議論。ワークショップ「渋谷雑草栽培入門」では雑草を採取し、現在野菜として主に流通するF1種に対するオルタナティブな選択肢となる「渋谷特産野菜」の栽培を試みました。

これらリサーチをもとに行われた展示では、リサーチ過程で得られた象徴的な言葉が独り言のように呟かれるサウンドと、「渋谷の光」としてのサイネージの光で育てる雑草＝渋谷特産野菜という、渋谷の場所性を考慮した食材生産の試みをインスタレーションとして提示。また、来場者が実際に味わうことができる雑草や昆虫、生ごみ等の代替食材や代替調理法を用いた料理も提供されました。私たちが当たり前とらえている食文化の中に潜む、「自然」「不自然」「本物」「偽物」といったイメージの恣意性を検証して問い直し、それを超えるためのテクノロジーのオルタナティブなあり方を料理と展示を通して模索しました。

Shibuya is undergoing gentrification through a redevelopment project said to be on a once-in-a-century scale. Daitaiya II examined alternative technologies to sourcing ingredients in an area left out of the redevelopment plans. In the “City Bug Shibuya Insect-Harvesting and Sampling” workshop, participants cooked and tried eating insects collected in Shibuya, and discussed the institutionalization of modern public health behind the decline of eating insects as a social practice and the future potential of insects as ingredients. In the “Introduction to Shibuya Weed Cultivation” workshop, participants collected weeds and attempted to cultivate them as Shibuya’s “local specialty vegetables,” an alternative to the selectively bred F1 varieties we currently find in our supermarkets.

In the exhibition that resulted from this research, the installation presented an attempt at food production that incorporated the placeness of Shibuya, with symbolic words obtained during the research process and muttered in the venue like someone talking to themselves, and weeds (that is, vegetables) grown with light provided by signage to represent the light in Shibuya light. Visitors were also served dishes made with alternative ingredients and cooking methods such as weeds, insects, and food waste so that they could actually see for themselves what they tasted like. In this way, the project examined and questioned the arbitrary nature of what is considered natural, unnatural, authentic, and fake—all notions that lurk beneath the surface of the food culture we consider normal—and through cooking and exhibiting, explored alternative forms of technology that can transcend those.

Outline	
<p>展覧会「続・代替屋」 2025年2月21日～3月9日 会場 Salon de Zuppa 飲食体験パフォーマンス 2025年2月28日、3月1日、2日 出演 柴田祐輔（アーティスト）、植村遊希（波動料理家、波動セラピスト） 会場 Salon de Zuppa</p>	<p>Exhibition: Daitaiya II February 21–March 9, 2025 Venue: Salon de Zuppa Eating and Drinking Experiential Performance February 28, March 1–2, 2025 Performers: Shibata Yusuke (artist), Uemura Yuki (wave chef, wave therapist) Venue: Salon de Zuppa</p>
<p>「City Bug」渋谷昆虫採取試食ワークショップ 2024年11月16日 講師 内山昭一（昆虫料理研究家、NPO法人昆虫食普及ネットワーク理事長、NPO法人食用昆虫科学研究会理事） ファシリテーター 秋葉大介（Token Art Center）、高村瑞世（Token Art Center）、柴田祐輔 会場 シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]、渋谷の街なか ワークショップ「渋谷雑草栽培入門」 2024年12月15日 講師 前田純（雑草料理研究家、合同会社つむぎて代表社員） ファシリテーター 秋葉大介、高村瑞世、柴田祐輔 調理協力 植村遊希 会場 シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]、渋谷の街なか トーク「自然は可能か？」 2025年1月31日 登壇 藤原辰史（京大大学人文科学研究所准教授）、柴田祐輔、秋葉大介、伊藤隆之（CCBT）</p>	<p>Workshop: City Bug Shibuya Insect-Harvesting and Sampling November 16, 2024 Instructor: Uchiyama Shoichi (edible insects researcher) Facilitators: Akiba Daisuke (Token Art Center), Takamura Mizuyo (Token Art Center), Shibata Yusuke Venues: Civic Creative Base Tokyo, locations around Shibuya Workshop: Introduction to Shibuya Weed Cultivation December 15, 2024 Instructor: Maeda Jun (edible weeds researcher / Director, tsumugite LLC.) Facilitators: Akiba Daisuke, Takamura Mizuyo, Shibata Yusuke Cooking Support: Uemura Yuki Venues: Civic Creative Base Tokyo, locations around Shibuya Talk: Is Nature Possible? January 31, 2025 Speakers: Fujihara Tatsushi (Professor, Institute for Research in Humanities, Kyoto University), Shibata Yusuke, Akiba Daisuke, Ito Takayuki (CCBT)</p>



展覧会「Super Cells Infinite」
Super Cells Infinite exhibition



HUMAN AWESOME ERROR

Super Cells Infinite

がん細胞を通して私たちの身体、命、そしてアイデンティティを考える

Reflecting on the human body, life, and identity through cancer cells

HUMAN AWESOME ERROR

社会における自己証明の不確かさを発端に名付けられたHUMAN AWESOME ERRORは、システムエラーから痛快な視点を見出すコレクティブとして2019年に発足。蔡海、福原志保を中心にプロジェクトごとにチームを組成しながら、映像、ドローイング、立体造形、インスタレーション、プロダクト、バイオテック、工芸等様々なメディアを横断しながら活動。「Super Cell」のプロジェクトでは、冷凍保存された福原志保のがん細胞をラボに移設し、培養することを目指しながら、生命倫理への問いかけや新たな免疫研究に挑戦。2025年現在、東京と京都の2つの拠点をベースにテーマを深掘り中。

HUMAN AWESOME ERROR

Inspired by the uncertainty of self-certification in society, HUMAN AWESOME ERROR launched in 2019 as a collective seeking out thrilling perspectives from system errors. Comprising project teams centering on Chae Umi and Fukuhara Shiho, its interdisciplinary practice encompasses moving image, drawing, sculpture, installation, products, biotech, crafts, and more. In the project Super Cell, Fukuhara's frozen cancer cells were transferred to a lab for culturing in an attempt to challenge bioethics and undertake new research into immunity. As of 2025, the collective is based in Tokyo and Kyoto, and exploring various themes.

HUMAN AWESOME ERRORの福原志保が乳がん罹患した際、セルフセラピーとして作品を制作したことからスタートした「Super Cell」シリーズ。本プロジェクトはその最終章となるアーティストック・リサーチです。

がんという、疾病であり患者自身の一部でもある細胞が、それを攻撃しようと働く自分自身の再生免疫細胞と出会うとき、果たして細胞同士は攻撃し合うのか？ また、その両方を自身の一部として認識するのか？ このシンプルな問いから出発し、当初は病院や研究機関と連携しながら、実際に福原の細胞を展示する計画でした。しかし彼女の細胞を保管している病院や、再生医療の研究機関との交渉を進める中で、たとえ患者本人であっても、展示を実現するには様々な課題や制限があることが明らかになりました。これをうけて、CCBTの成果展示では、このプロセスを通じて浮かび上がった慣例、法律等の制約から生じる細胞の所有権の問題、そこから見出される生命倫理や自己の実在性を来場者に問いかけました。さらにがんに関わる様々な領域の実践者を迎えたトークやDIYバイオワークショップを実施し、今日から未来にかけての医療やアイデンティティをめぐる対話を生み出しました。

The Super Cell series began when Fukuhara Shiho of HUMAN AWESOME ERROR created a piece as a form of self-therapy following her breast cancer diagnosis. This project at CCBT formed the final part of that artistic research.

When cancer cells, which are both part of the disease that is cancer and part of the patient, encounter the patient's own regenerative immune cells that work to fight them, do the cells actually attack each other? And do they recognize each other as parts of the same person? Starting with these simple questions, the project worked in partnership with medical institutions to realize its plan to exhibit Fukuhara's own cells. However, over the course of negotiating with the hospital that stores her cells and a regenerative medicine research institution, it became apparent that there were various challenges and limitations to realizing the exhibition, even when the patient is directly involved.

The CCBT exhibition of the project results posed questions to visitors about the issues of cell ownership that arose from the conventions and legal constraints that emerged through the process of undertaking the project, and the bioethics and reality of the self that we find in that. In addition, talks and a DIY bio workshop were held with practitioners from various fields related to cancer, generating dialogue on healthcare and identity from both contemporary and future perspectives.



上：ワークショップ「つくる・考える・話す：人工細胞のレシピ」
下：「切り離された細胞は誰のものか」－ Super Cells Infinite 関連トーク①
Top: "Make, Think, Talk: Artificial Cell Recipes" workshop
Bottom: "Who Owns Disembodied Cells?" talk

がん細胞が映し出す、医療・倫理・自己の境界

The boundaries between medicine, ethics, and the self, as seen in cancer cells

本プロジェクトでは、がん細胞を自身の一部としてとらえる新たな視点と、iPS細胞を活用した最新の再生医療を「細胞」という共通項でつなぎ合わせ、がんを治療対象としてだけでなく、多面的な議論のきっかけとして提示しました。病院からがん細胞を持ち出すという当初の構想に行き詰まったとき、HUMAN AWESOME ERRORは細胞を物質レベルからだけでなく、それを活用する医療・科学の現場における倫理等の問題群までもアートプロジェクトの中に組み込むことにしました。

CCBTでの成果展示では、乳がん経験者がインタビューを受けながら描いたがん細胞のドローイング、客観性が求められるはずの画像診断における認知バイアス、約70年にわたって生き続けるがん細胞（HeLa細胞）といった要素とあわせて、本プロジェクトに協力した研究者が科学の立場からその倫理的課題について語る映像も展示。がんとその取り扱いについて医療・科学・人文学等の多様な視点に比べ、当事者の感情という複数のレイヤーが共存するものとなりました。

また、トークでは乳がん経験者、文化人類学者、がん哲学外来に携わる医療者等を招き、中高生を対象としたワークショップでは人工細胞の作製を通じて「生命とは何か」について市民とともに考えました。

This project intersected a new perspective that considers cancer cells as part of your own body with the latest advances in regenerative medicine using iPS cells through the shared framework of cells, presenting cancer not only as something to be treated but also as a catalyst for multifaceted discussions.

After the initial plan of removing Fukuhara Shiho's cancer cells from the hospital stalled, HUMAN AWESOME ERROR decided to incorporate into the project not only cells in material terms, but also the ethical issues in the medical and scientific fields that utilize cells.

The project results exhibited at CCBT included drawings of cancer cells made by breast cancer survivors during interviews, cognitive bias in diagnostic imaging that is meant to be objective, and HeLa cancer cells that have survived for about seventy years, as well as video footage of project collaborators talking about the ethical issues from their scientific perspective as researchers. The varied perspectives on cancer and its treatment in medicine, science, and the humanities coexisted with various layers, including the feelings of patients and others affected by cancer.

The talks featured speakers including a breast cancer survivor, cultural anthropologist, and medical professionals involved in a cancer philosophy clinic, and a workshop for junior high and high school students explored the question of what life is through creating artificial cells.

Outline

展覧会「Super Cells Infinite」
会期 2025年2月11日～24日

Exhibition: Super Cells Infinite
February 11–24, 2025

切り離された細胞は誰のものか—Super Cells Infinite 関連トーク①

2025年1月13日
登壇 塚本隆大（東京大学大学院総合文化研究科博士課程）、樋野興夫（順天堂大学 名誉教授、一般社団法人がん哲学外来名誉理事長）、古河美夏（乳がん経験者）
ホスト 蔡海（HUMAN AWESOME ERROR）、福原志保（HUMAN AWESOME ERROR）

生き続ける細胞から揺らぐ、『個』の実在—Super Cells Infinite 関連トーク②

2025年2月11日
登壇 金子新（京都大学iPS細胞研究所教授、筑波大学医学医療系教授）、八代嘉美（藤田医科大学橋渡し研究支援人材統合教育・育成センター教授）
ファシリテーター 蔡海、福原志保
ワークショップ「つくる・考える・話す：人工細胞のレシピ」
2025年2月15日、16日
講師 車愈澈（国立研究開発法人海洋研究開発機構（JAMSTEC）主任研究員）、福原志保
ファシリテーター 小林玲衣奈（CCBT）

Talk 1: Who Owns Disembodied Cells?

January 13, 2025
Speakers: Tsukamoto Takahiro (PhD candidate in interdisciplinary cultural studies [cultural anthropology] at the Graduate School of Arts and Sciences, University of Tokyo), Hino Okio (Professor Emeritus, Juntendo University / Honorary Chair, Cancer Philosophy Clinic), Furukawa Miki (breast cancer survivor)
Host: Chae Umi (HUMAN AWESOME ERROR), Fukuhara Shiho (HUMAN AWESOME ERROR)

Talk 2: Immortal Cells and the Blurring Boundaries of Individuality

February 11, 2025
Speakers: Kaneko Shin (Professor, Center for iPS Cell Research and Application, Kyoto University / Institute of Medicine, University of Tsukuba), Yashiro Yoshimi (Professor, Center for Translational Research Support Education, Fujita Health University)
Facilitators: Chae Umi, Fukuhara Shiho
Workshop: Make, Think, Talk: Artificial Cell Recipes
Date: February 15–16, 2025
Instructors: Kuruma Yutetsu (Senior Researcher, Japan Agency for Marine-Earth Science and Technology), Fukuhara Shiho
Facilitator: Kobayashi Reina (CCBT)

布施琳太郎

Fuse Rintaro

パビリオン・ゼロ Pavilion ZERO

虚構と想像力を再び私たちのものにするための、複合的なアートプロジェクト

A multilayered art project for restoring fiction and the imagination



「日本の大地＝根拠（ground）とはなにか？」をあらゆる手段を通じて問いかけ、拡張されたランドアートとして展開したプロジェクト。「パビリオン・ゼロ」の中心かつ最大の企画「空の水族園」では、東京湾に面した埋立地に整備された自然公園、葛西臨海公園を舞台にツアー型展覧会を開催。参加者はヘッドマウントディスプレイを装着し、拡張現実（AR）と仮想現実（VR）を行き来しながら、公園の大地、海、空を布施のガイドによって巡りました。「空」に「カラ」と「ソラ」の2つの意味を持たせた本展では、公園の中央に建つ水族園と、それを取り巻く状況や環境、過去、未来そして現在から「架空の水族園」の観測を試行。1970年代の寺山修司による実践を参照、そして誤読したこの「市外劇」は、現実から虚構を切り離すことで、「かつて・遠く」への想像力を引き寄せようとする壮大な実験でもありました。この試みはその後、プラネタリウムにて「かたり」と「映像」によってリプレイされ、架空の水族園が集団のためのVRとして空に映し出されました。さらに、近年のアートシーンにおける言説や批評の不在に対して、その足場をつくるためにアーティストや建築家、漫画家らによる寄稿文や対談などの一次資料を集めた雑誌『ドリーム・アイランド』を刊行。複合的な実践が多層的に連なるアートプロジェクトが実現しました。

Pavilion ZERO was a multifaceted exploration of the “ground” (basis) of Japan as an expanded form of land art. The largest and core part of the project was *Aquarium of Air*, an outdoor promenade performance-exhibition at Kasai Rinkai Park, built on reclaimed land by Tokyo Bay. Participants wore head-mounted displays and wandered around the park, guided by Fuse Rintaro and experiencing the land, sea, and air in augmented and virtual realities. Playing with the dual sense of “air” as something that is empty and in the sky, the exhibition “tour” was an experiment in observing a fantasy aquarium in terms of the actual aquarium in the center of the park as well as its surroundings and environment, and the past, present, and future. Referencing the 1970s practices of Terayama Shuji and others while deliberately misinterpreting that kind of urban street theater, Pavilion ZERO was a grand experiment that sought to draw the imagination to the once and far away by separating fiction from reality. The endeavor was then replayed in a planetarium using storytelling and moving image, with a fictional aquarium projected onto the sky as a VR experience for the groups to experience. The project also included *Dream Island*, a journal publication featuring contributions, discussions, and other primary sources by artists, architecture, and manga artists to create a foothold in addressing the absence of discourse and criticism in the recent Japanese art scene. In this way, Pavilion ZERO was a truly layered art project of multiplex practices.

布施琳太郎（アーティスト）

スマートフォンの発売以降の都市における「孤独」や「二人であること」の回復に向けて、自ら手がけた詩やテキストを起点に、映像作品やウェブサイト、展覧会のキュレーション、書籍の出版、イベント企画などを行っている。主な活動として自作小説にもとづいたインスタレーション「もうひとつのミュウ」(2024年、横浜市民ギャラリー「新・今日の作家展」)、個展「新しい死体」(2022年、PARCO MUSEUM TOKYO)、廃印刷工場におけるキュレーション展「惑星ザムザ」(2022年、小高製本工業跡地)など。著書として『ラブレターの書き方』(2023年、晶文社)、詩集『涙のカatalog』(2023年、バルコ出版)。

Fuse Rintaro (artist)

Exploring through poetry and writing how to regain a sense of being with others and recover from the urban solitude that has emerged since the appearance of the first smartphone, Fuse Rintaro's practice encompasses moving image, websites, exhibition curation, book publication, and event programming. Major exhibitions include the installation *Another Mew* (based on his novel) at *New "Artists Today" Exhibition 2024: I Found Myself in You* (2024, Yokohama Civic Art Gallery), the solo show *New Corpse = Dead Corpus* (2022, PARCO MUSEUM TOKYO), and *Planet Samasa* (2022, former site of Odaka Binding Factory), which he curated in a disused printing factory. His publications include *How to Write Love Letters* (2023, Shobunsha) and the poetry collection *Catalogue of Tears* (2023, PARCO Publishing).



上：プラネタリウムにおける全天球上映（観察報告）の様子
Top: "Observation Report: Testimony of Air" full-dome planetarium projection

葛西臨海公園における作品展示
左：涌井智仁「HOWL」
右：板垣竜馬「Independent navigation」
Works on display at Kasai Rinkai Park
Left: Wakui Tomohito, *HOWL*
Right: Itagaki Ryoma, *Independent navigation*

「パビリオン・ゼロ」

Pavilion ZERO

「いのち輝く未来社会のデザイン」を掲げる2025年日本国際博覧会（通称：大阪・関西万博）の開催年に始動した「パビリオン・ゼロ」。布施はこのプロジェクトを万博に対する「感性によるアナーキズム」と説明し、開催情報の公表と同時に、万博でシグネチャー・パビリオン「null²（いのちを磨く）」をプロデュースした落合陽一氏、万博論を数多く著してきた美術批評家の榎木野衣氏を迎えた座談会も開催しました。多くの埋立地が産業や軍事の振興を目的に開発されるのとは異なり、葛西臨海公園は「海と人間の交流の場」を目指して生まれた人工自然です。一方で、開館30年余りの水族園は移設工事が進み、建築家・谷口吉生氏が描いた海は、やがて「空」になろうとしています。そんな状況を横目にツアー型展覧会を企画。当日その場に居合わせた人々は、互いに断片的に、複数のレイヤー間に立ち現れる開発当初の公園計画に透ける想像力——「空」に架空の〈いのち〉が泳ぎ、自然の摂理を軽やかに転回したかと思えば、届かないラブソングが空に消える——を観測しました。

Pavilion ZERO was launched in the same year as the 2025 World Expo in Osaka, whose motto is "Designing Future Society for Our Lives." Fuse described the project as an "anarchism of sensibility" responding to expo, and on the same day as information about the project events was announced, he held a roundtable discussion featuring Ochiai Yoichi, producer of the Osaka expo's signature pavilion, null², which explores "Polishing Life," and art critic Sawaragi Noi, who has written extensively on expos. Unlike many sites of reclaimed land developed for industrial or military purposes, Kasai Rinkai Park is an artificial natural environment created for the express purpose of enabling interaction between the sea and humans. The park's aquarium, which has been open for over thirty years, is undergoing relocation, and its experience of the ocean as rendered by the architect Taniguchi Yoshio is soon to become mere air. With this context in mind, Fuse planned a tour-style exhibition. Those in the park on the day observed visions that appeared in fragments between the layers of the park's original development plan: fictional images of life swimming in the "sky," lightly subverting the laws of nature, and then disappearing into the sky like a love song that doesn't reach its intended target.



上：プレゼンテーション「パビリオン・ゼロからはじまる芸術」
下：布施琳太郎＋落合陽一＋榎木野衣 座談会「日本の大地＝根拠（ground）とはなにか？」

Top: "Art Beginnings from Pavilion ZERO" presentation
Bottom: "What is the Ground (Basis) of Japan?" roundtable discussion with Fuse Rintaro, Ochiai Yoichi, and Sawaragi Noi

Photo: Takehisa Naoki



関連展示「パビリオン・ゼロの資料室」
Pavilion ZERO Documents Room related exhibition

Outline

市外劇＝ツアー型展覧会「パビリオン・ゼロ：空の水族園」
2025年2月8日、9日
会場 葛西臨海公園
参加作家 米澤柊（アーティスト、アニメーター）、板垣竜馬（アーティスト）、涌井智仁（美術家、音楽家／WHITEHOUSEディレクター・キュレーター）、黒澤こはる（アーティスト）、倉知朋之介（アーティスト）、米村優人（アーティスト）、青柳菜摘（アーティスト、詩人）、小松千倫（音楽家、美術家、DJ）、布施琳太郎（アーティスト）

関連展示「パビリオン・ゼロの資料室」
2025年3月11日～23日
雑誌『ドリーム・アイランド1特集：大地＝根拠』刊行
2025年3月11日
全天球上映「観察報告：空の証言」
2025年3月15日
会場 コスモプラネタリウム渋谷

Outdoor Promenade Performance-Exhibition: Pavilion ZERO: Aquarium of Air
February 8–9, 2025
Venue: Kasai Rinkai Park
Artists: Yonezawa Shu (artist, animator), Itagaki Ryoma (artist), Wakui Tomohito (visual artist, music artist, Director and Curator / WHITEHOUSE), Kurosawa Koharu (artist), Kurachi Tomonosuke (artist), Yonemura Yuto (artist), Aoyagi Natsumi (artist, poet), Komatsu Kazumichi (composer, visual artist, DJ), Fuse Rintaro (artist)

Related Exhibition: Pavilion ZERO Documents Room
March 11–23, 2025
Magazine: Dream Island 1: Ground (Basis)
Published: March 11, 2025
Planetarium Screening: Observation Report: Testimony of Air
March 15, 2025
Venue: Cosmo Planetarium Shibuya



MVMNT

TOKYO [UN]REAL ESTATE

東京の現在をとらえ、未来のクリエイティブと繋げる、
デジタル時代の次世代不動産屋

A next-generation estate agent for the digital age,
capturing the present reality of Tokyo and connection it to future creativity

MVMNT (スペキュラティブ・デザインユニット)

「20XX年の伝説を創造する」をミッションに、ありえるかもしれない未来の社会と文化をポップアップ&インストールし、未知のムーブメント=新たな伝説を生み出すスペキュラティブデザインの専門チーム。アートドリブンで思想性・社会性のあるコンテンツ（新たな意味・世界観、きっかけ）をプロトタイピングする。現代社会に新たな世界線を表出し、コミュニティの力でXS〜XXXLまで創造的な社会運動を起こすことを目指している。
プロジェクトメンバー：瀬賀未久、原亮介、山田麗音、岡本かなは

MVMNT (speculative design unit)

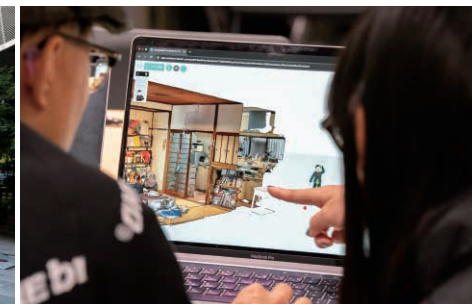
Dedicated to creating the legends of the year 20XX, MVMNT specializes in speculative design that produces unknown movements. It aspires to bring out the art-driven world lines possible in contemporary society, and trigger creative social movements of all sizes through the power of communities.
Project members: Sega Miku, Hara Ryosuke, Yamada Lennon, Okamoto Kanaha

東京で暮らす人々の生活空間のデータを募集・収集し、3Dスキャンでの記録やウェブ公開を通して、東京の多様なライフスタイルをデジタルアーカイブとして構築するプロジェクト。1993年に刊行された写真集『TOKYO STYLE』の著者である都築響一氏を迎えたトークを皮切りに、市民自らがスマートフォンを使って暮らしを3Dスキャンするための方法を学んだり、データをマンガのクリエイティブ・アセットとして活用する創作ワークショップなど、アーティストと市民が協働してアーカイブを構築するための4つのイベントを展開しました。成果発表となる展覧会では、収集した東京のリアルな暮らしのデータと、そこから見えてくるライフスタイルのあり方を紹介する架空の不動産屋「TOKYO [UN]REAL ESTATE | 東京[不]不動産」がオープン。実在する部屋のデータとともに、3Dデータを活用したマンガ、ゲーム、XR、ミュージックビデオなども展示。これらを通じ、デジタルアーカイブのその先と、共創の可能性を探るデジタル時代における住空間の新たな活用を提起。等身大の人間らしさを記録・考察し、現代社会の特質や変化を読み解く「考現学」に取り組みました。

This project builds up a digital archive of Tokyo's diverse lifestyles by collecting and 3D-scanning data from Tokyoites' living spaces, and then publishing the archive online. The project encompassed four events designed to foster collaboration between artists and residents, and build the archive. These began with a talk featuring Tsuzuki Kyoichi, author of the 1993 photo book *Tokyo Style*, and also included a workshop where members of the public could learn how to do a 3D scan of their home with their phone, and then use that as a creative asset to make a manga. Presented as a fictional real estate agency, the exhibition of the project results showcased the data on actual lives and the diversity of lifestyle evident from the data. The exhibits included manga, games, XR, and music videos made by utilizing the 3D data, along with data from actual residences. Through these exhibits, the project explored the potential for creative collaboration and the further development of digital archives, proposing new uses for living spaces in the digital age. The project engaged in a new iteration of modernology, recording and examining true-to-life humanity and interpreting the characteristics and changes in modern society.



上：DOMMUNE × TOKYO [UN]REAL ESTATE「デジタルで観察する、現」在のTOKYO STYLE」
中：キックオフイベント「暮らしのアーカイブレッスン〜3Dスキャンで残す、東京の「暮らし」と「物語」〜」
下：トーク「東京」宅話」〜専門家と紐解く、暮らしにまつわるエトセトラ〜」
Top: DOMMUNE × TOKYO [UN]REAL ESTATE: Digitally Observing the Current Tokyo Style
Middle: Kick-Off Event: Lessons on Archiving Lifestyle: Preserving Tokyo Lives and Stories with 3D Scans
Bottom: Talk: Tokyo Home Stories: Exploring Everything about Lifestyle with Experts



左：「TOKYO [UN]REAL ESTATE」ポップアップ
右：ワークショップ「部屋から物語を考える〜3Dデータ×マンガ制作ワークショップ〜」
Left: TOKYO [UN]REAL ESTATE Pop-up
Right: 3D Data and Manga Workshop: Devising Stories from Homes



展覧会「TOKYO [UN]REAL ESTATE | 東京[不]不動産」
TOKYO [UN]REAL ESTATE exhibition

展覧会「TOKYO [UN]REAL ESTATE | 東京[不]不動産」
Exhibition: TOKYO [UN]REAL ESTATE

本プロジェクトを「部屋の3Dデータの採集」「3Dデータの公開・アーカイブ」「クリエイティブな作品への転換」の3つの構成から紹介する展覧会。架空の不動産屋を模した会場に入ると、案内人と収集された実在する部屋の「物件資料」が来場者を迎えます。家賃ではなくデータ量、間取りではなく3Dデータと家主のライフスタイルを紹介するこれらの資料の集積は、まさに現代社会にある東京のライフスタイルを提示するものと言えます。本プロジェクトでは、これらの資料にもとづき、人々の暮らしをイメージする「宅話」と題された参加者との対話も実施。部屋を空間と時間を内包するメディアととらえ、都市と生活を観察する「考現学」が実践されました。

本展では、このほかにデータ収集のプロセスや、東京の暮らしと社会状況の変遷に関するリサーチと調査資料等を公開。また、「クリエイティブへの拡張実験室」と題した空間では、部屋のデータをクリエイティブ・アセットとして活用した4組のアーティストとワークショップ参加者による作品も展示し、データからデジタルアーカイブへ、そしてその活用方法の一連を紹介しました。さらに、特設サイトでは30以上の部屋の3Dデータをオープンデータとして提供し、継続してデータを収集。現在もおアーカイブとデータを活用した新たな作品づくりに取り組んでいます。

TOKYO [UN]REAL ESTATE 特設サイト
TOKYO [UN]REAL ESTATE website
<https://unrealestate.mvmnt.tokyo>

Outline

展覧会「TOKYO [UN]REAL ESTATE | 東京[不]不動産」
2025年2月28日～3月9日

DOMMUNE × TOKYO [UN]REAL ESTATE「デジタルで観察する、現“在”のTOKYO STYLE」
2024年12月5日
登壇 都築響一（作家、編集者、写真家）、宇川直宏（現“在”美術家／DOMMUNE主宰）、原亮介（MVMNT）、瀬賀未久（MVMNT）、山田麗音（MVMNT）、岡本かなは（MVMNT）、sion（MVMNT）、松岡大雅（studio TRUE）
会場 SUPER DOMMUNE
キックオフイベント「暮らしのアーカイブレッスン～3Dスキャンで残す、東京の「暮らし」と「物語」～」
2024年12月8日
講師 瀬賀未久、山田麗音、岡本かなは
会場 吉祥寺の古民家
「TOKYO [UN]REAL ESTATE」ポップアップ
2024年12月10日～14日
会場 FabCafe Tokyo
ワークショップ「部屋から物語を考える～3Dデータ×マンガ制作ワークショップ～」
2025年1月18日
講師 石原航（Comicaroid開発者、アーティスト）、瀬賀未久
トーク「東京“宅話”～専門家と紐解く、暮らしにまつわるエトセトラ～」
2025年3月1日
登壇 はしかよこ（合同会社ととデジタル 共同代表）、塩浦一慧（SAMPO Inc. 建築士）、原亮介、瀬賀未久、山田麗音

The exhibition introduced the project in terms of collecting 3D data of homes, publishing and archiving 3D data, and transforming that into creative works. The venue purported to be a fictional real estate agency. Upon entering, visitors were greeted by a guide and the collated property information of actual homes. This collection of information introduced data volume instead of rent, 3D data instead of floor plans, and the lifestyle of the landlord. As such, it became a truer presentation of modern Tokyo lifestyle. Based on these materials, the project also included a “Homes Stories” talk with participants to further develop images of people’s lives. Treating homes as a medium encompassing space and time, the project constituted a practice of modernology, a sociological means of observing cities and lifestyle.

The exhibition also showcased the process of collecting the data, as well as research and survey materials on shifts in lifestyle and social conditions in Tokyo. In addition, the exhibition included a space called the Creative Expansion Laboratory, presenting works by four groups of artists and workshop participants who utilized the room data as creative assets, introducing the process of converting data to a digital archive and how this can be used. A special website provides 3D data from over thirty homes, and the project continues to collect new data. Currently, it is working on new creative efforts that utilize the archive and data.

Exhibition: TOKYO [UN]REAL ESTATE
February 28–March 9, 2025

DOMMUNE × TOKYO [UN]REAL ESTATE: Digitally Observing the Current Tokyo Style
December 5, 2024
Speakers: Tsuzuki Kyoichi (writer, editor, photographer), Ukawa Naohiro (contemporary artist / CEO, DOMMUNE), Hara Ryosuke (MVMNT), Sega Miku (MVMNT), Yamada Lennon (MVMNT), Okamoto Kanaha (MVMNT), sion (MVMNT), Matsuoka Taiga (studio TRUE)
Venue: SUPER DOMMUNE
Kick-Off Event: Lessons on Archiving Lifestyle: Preserving Tokyo Lives and Stories with 3D Scans
December 8, 2024
Lecturer: Sega Miku, Yamada Lennon, Okamoto Kanaha
Venue: old house in Kichijoji
TOKYO [UN]REAL ESTATE Pop-up
December 10–14, 2024
Venue: FabCafe Tokyo
3D Data and Manga Workshop: Devising Stories from Homes
January 18, 2025
Instructors: Ishihara Ko (Comicaroid developer, artist), Sega Miku
Talk: Tokyo Home Stories: Exploring Everything about Lifestyle with Experts
March 1, 2025
Speakers: Hashi Kayoko (Co-Founder, Tsuchi to Digital LLC), Shioura Issui (architect / SAMPO), Hara Ryosuke, Sega Miku, Yamada Lennon

CCBTの2024年度アーティスト・フェローとして、「パビリオン・ゼロ」を構想・実践したアーティストの布施琳太郎氏。葛西臨海公園を舞台に、自然と人工物、想像と現実の公園風景を重ね合わせる展示を試みるとともに、ツアー型展覧会やオルタナティブな万博構想を通じて、都市を「マルチモーダルな場」としてとらえ直す視点を提示した。学生時代から自主企画を積み重ね、新たな歴史を構想する大規模な展示まで活動を広げたその布施氏に、アート・インキュベーション・プログラムへの応募の経緯から企画の構想プロセス、プロジェクト名に含まれる「ゼロ」という名に込めた歴史的な感覚について伺った。

布施琳太郎

Interview with
Fuse Rintaro

CCBTと構想する、「ゼロ」から
描いた都市のオルタナティブな可能性
Alternative Possibilities for Seeing Cities
from Zero, Envisioned with CCBT



During his time as a CCBT 2024 artist fellows, artist Fuse Rintaro conceived and carried out the Pavilion ZERO project. At Kasai Rinkai Park, he created an exhibition that superimposed the artificial on the natural, the imaginary on the real parkscape, presenting a reinterpretation of cities as “multimodal spaces” through a promenade performance-exhibition and concept of an alternative expo. Having curated his own projects since his student days and expanded his activities to include large-scale exhibitions that envision a whole new history, Fuse here discusses what led to his application to the Art Incubation program, the process of conceptualizing the project, and the historical significance of including “zero” in the project name.

現実と想像が重なり合う風景を創造する

学生時代から、自主企画のプロジェクトを多く手がけてきました。企画が大きくなるたびに関わる人数や予算も増えていき、2021年頃に初めて「1,000万円規模の予算が必要だ」と感じたんです。でも、CCBTのアート・インキュベーション・プログラムには、すぐには応募しませんでした。「一度きりの採択になるかもしれない」という意識があったからです。だからこそ「後悔のない企画を」と思い、準備を重ねてから挑戦しました。またお金の問題だけでなく、その頃「水族館やプラネタリウムで展示をしたい」と考えていたのもあります。実現には公式な許可が必要だろうと考えたときに、公益財団法人東京都歴史文化財団が運営するCCBTを介せばプロジェクト実現の可能性が高まると考えたんです。

子どもの頃の記憶の中の水族館は、少し怖い場所でした。水槽の大きさに圧倒されたのかもしれませんが、でも、その怖さが今はむしろ好きになっている。応募の際に考えていたのは、葛西臨海公園という場所の重要性です。大陸から渡り鳥が来る場所でもある。広い文脈で見ても、

とても重要な場所だと思ったんです。企画の初期段階では公園の目に見える部分やスベックだけを前提にしていたのですが、水族館という場所を企画に落とし込んでいくにあたって、水槽の中に広がる海の風景を、現実の公園の景色と重ね合わせる可能性が広がってきました。葛西臨海水族園は海の中の風景を展示していますが、その景色をもう一度外にひらくことで、水中と地上を同時に見るような体験ができるのでは……つまり、水槽に閉じ込められた海を屋外に戻し、水中と陸上の自然を同時に見せられると考えたのです。それは私自身の「バーチャル空間への関心」ともつながっています。

ネットアートやオンライン空間への関心も同じです。私は「空間や時間が二重化する状態」が好きなんです。ウェブブラウザのウィンドウを通して見る日常と、そうではない状態とが同時に存在する。例えば、インターネットはケーブルすら目に見えないけれど、確かにつながっている。その世界と、今自分がいる部屋や街とが同時に立ち現れるとき、その作品は強く作用する。以前に「隔離式濃厚接触室」というベッドルームとインターネットを結ぶ作品をつくったこともありますが、今回は「葛西臨海公園とい

Creating a Landscape Blending Reality with the Imagination

Since my student days, I've organized many projects independently. As the projects grew, so did the numbers of people involved and the budgets, and I then realized in 2021 that my projects would need a budget of around ¥10 million. That said, I didn't immediately apply for the CCBT Art Incubation program. I was aware that being selected for the program might be a one-time opportunity. That's why I wanted to do a project I wouldn't regret and so prepared extensively before applying. It wasn't just a matter of money. At the time, I wanted to exhibit at an aquarium or planetarium. Since pulling that off would need official permission, I thought I'd have a better chance if I went through CCBT, given that it is run by the Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture.

I remember being slightly scared of aquariums as a child. Perhaps it's because I was overwhelmed by the size of the tanks. Now, I actually like that fear. When I applied, my focus was on the importance of Kasai Rinkai Park as a location. It's a place where migratory birds arrive from the continent. In a

broader sense, too, I thought it was a very important place. In the early planning stages, I was only looking at the visible and technical aspects of the park, but as I began incorporating the aquarium into the project, it opened up the possibility of superimposing the seascapes unfolding inside the tanks on the actual park scenery. Tokyo Sea Life Park exhibits underwater habitats, yet by reopening those to the outside, I thought it might enable the experience of seeing things both underwater and on land simultaneously. In other words, I thought I could release the ocean trapped inside the tanks, returning it to world outside, and concurrently show both the underwater and terrestrial sides of nature. This also connects to my interests in virtual space.

Likewise for my interests in net art and online spaces. I like dual states of time and space. Everyday life as seen through a web browser window exists simultaneously with other states. I am connected to an online world, for instance, though the internet cables are not visible. When that online world and the room or city I'm in appear simultaneously, a work gains a powerful effect. I previously created an exhibition called *Quarantine Close Contact Chamber*, which made my

う現実」と「その地下や海中という想像上の空間」が重なることに魅力を感じました。

今回のプロジェクトは全体をUnityで構築しました。Unityは3Dオブジェクト、音声、画像、プログラミングのコードなど、多様なファイル形式を同時に扱えるゲームエンジンで、それらを「時間軸」ではなく「空間的」に直感的に配置して操作できる。戦後の日本の都市開発にも、このUnityでの作業に似た感覚があると思っています。例えば建築家の丹下健三の大阪万博（1970年日本万国博覧会）の会場設計や数々のアーバンデザインは、巨大な建築や都市構造を生活・医療・産業などの多様な機能を重ね合わせる計画で、まるで異なるファイル形式を一つの空間に配置していくようなものです。今風に言えば「マルチモーダル」な構造ですね。都市の設計は単なる時間的な進行ではなく、空間的な配置によって決まっていく。今回は専門の技術者に依頼して設計していただきましたが、普段Unityで作業をしていると、その感覚と重なる瞬間があるんです。

パビリオン・ゼロの「ゼロ」に込められた意味

万博というモチーフに興味を持ったのは、1970年の大阪万博のシンボルであった太陽の塔の内部を見て感動したことがきっかけです。万博閉幕後非公開となり、内部補修を経て2018年に48年ぶりに公開された、ずっと閉ざ

されていた内部に入ったとき、自分が地球の流れの中にいるようなスピリチュアルな感覚を得たんです。一方で、2025年の大阪・関西万博には期待できないと思っていました。「人類の課題が解決可能」であるという前提が不自然に感じられたからです。本当は解決できない課題もあるはずなのに、それも「解決可能」として提示されてしまう。だからこそ、自分なりにオルタナティブな万博をやりたいと思ったんです。本家のようにシグネチャーパビリオンを建てることはできなくても、独自に実践することなら可能ではないか、と。

さらに葛西臨海公園の「埋立地」という側面から、美術史的な文脈も踏まえたいと考えました。自分のプロジェクトを通じて「当時、別の万博があった」と振り返られるような歴史をつくりたい。それが「パビリオン・ゼロ」を準備した動機でした。最終的には「EXPO 2025 大阪・関西万博」そのものより、こちらがオルタナティブな歴史として残ってほしい。歴史というのはそういう逆転で成り立つことも多い。規模や予算ではなく、社会を構成する上でどちらが意味を持ったかで主従が決まる。そう信じないとやっていけないという気持ちがありました。

また、「ゼロ」という名前も気に入っています。パビリオンは本来、番号で管理されます。トイレも「トイレ1」「トイレ2」と番号で表記されている。その中で「ゼロが空いている」と気づいた。それで「ゼロ」を自分のパビリオンにしようと思いついたんです。ゼロは「始まり」であり「空白」

bedroom accessible online, but this time I was attracted to the overlap of the reality of Kasai Rinkai Park with the imaginary spaces of its underground and underwater aspects.

This project was built entirely in Unity, a game engine that can simultaneously handle a variety of file formats, including 3D objects, audio, images, and programming code, enabling me to arrange and control the files spatially instead of temporally. I believe that postwar Japanese urban development is similar to working in Unity. For example, architect Tange Kenzo's venue design for Expo '70, the 1970 World's Fair held in Osaka, and numerous other urban designs combine large-scale architecture and urban structures with various functions, including lifestyle, healthcare, and industry, almost like arranging different file formats in a space. In today's lingo, this is called multimodality. Urban design is determined not simply by temporal progress, but by spatial arrangement. This time, we commissioned a specialist engineer to design the project, but when I work in Unity on a regular basis, there are moments when I feel connected to that sense of spatial arrangement.

The Significance of Zero

My interest in expos was sparked by the moving experience of seeing the interior of the Tower of the Sun, the symbol of the 1970 Osaka Expo. Closed to the public after the expo, the tower interior underwent repairs and was reopened in 2018

for the first time in forty-eight years. When I entered the tower that had been closed off for so long, I felt something spiritual, as if I was part of the planet's very flux. On the other hand, I had zero expectations for the 2025 Osaka-Kansai Expo. The premise that the challenges facing humankind are solvable just felt unnatural. Some challenges simply cannot be solved, yet these too are presented as solvable. This is why I wanted to hold my own kind of alternative expo. Even if without building a signature pavilion like at the original expo, I thought it might be possible to put something unique into practice.

I also wanted to incorporate art historical contexts in terms of Kasai Rinkai Park as reclaimed land. Through my project, I want to create a history that people will look back on and treat as an alternative expo from that time. That was the motivation for starting Pavilion ZERO. Ultimately, I want this to remain behind as an alternative history to the official 2025 expo in Osaka. History often contains such reversals. The hierarchy is determined not by scale or budget, but by which had more significance when it comes to social structures. I felt that I couldn't continue unless I believed this.

I was also keen to include "zero" in the name. Pavilions are typically numbered. Restrooms are also numbered as toilet 1, toilet 2, and so on. I noticed that "zero" was missing. That's why I decided to use "zero" for my pavilion. Zero represents both a beginning and lacuna. The word "zero" also evokes postwar memory. People often recall a "bright, clear day" in the summer of 1945. To a soundtrack of buzzing cicadas and under a cloudless sky, they learned of Japan's



defeat. For many at the time, it was less a sense of defeat than that the war was finally over. The novelist Komatsu Sakyo is one such person, describing the postwar period as like being "suddenly cast out from of the flow of time." Nonetheless, Komatsu was involved in the conception of the Tower of the Sun for Expo '70, becoming part of the creation of a monument that connects past, present, and future. Zero embodies both personal and social memory.

The Importance of History in Cities

Throughout this project, I was also highly conscious of our relationship with the city. In Tokyo, many different cultures exist at the same time, coexisting without clashing. This environment is hard to find in other cities. However, the COVID-19 pandemic opened up a rift between the mainstream and underground, and people now seem isolated in how they move around. They are no longer going to the places ordinarily right next to them. This is why I am consciously creating minor spaces that people can wander into casually, instead of places where hundreds of people come every day.

Such arbitrariness makes urban culture more sustainable. Just as Japanese manga was able to give birth to a wide range of expression because it encompassed aspects of underground culture, cities also need minor spaces unbound by mainstream logic. There's no need for CCBT to take on such a role directly, but it sometimes intervenes and revitalizes

でもある。「ゼロ」という言葉は戦後の記憶にも重なります。1945年の夏、人々は皆「よく晴れた日だった」と語ります。蝉の音が響き、雲ひとつない空の下で敗戦を知った。その時多くの人にとっては「敗戦」ではなく「戦争が終わった」という感覚のほうが強かった。小説家の小松左京もその一人で、戦後を「時間の流れから突然放り出された」と語っています。しかし彼は1970年の大阪万博では太陽の塔の構想に関わり、過去・現在・未来を貫くモニュメントをつくる側になった。「ゼロ」には個人的な記憶と社会的な記憶が重なるのだと思います。

都市における歴史の重要性

今回のプロジェクトを通して「都市との関わり」も強く意識しました。東京は多様な文化が同時多発的に存在し、互いに衝突せず共存している。これはほかの都市にはなかなかない環境です。ただ、コロナ禍でメジャーとアンダーグラウンドの間の「隣接感」が失われ、人の流れが切り離されたように感じました。本来なら隣り合っているはずの場所に人が行かなくなる。だからこそ私は「毎日何百人も来る」のではなく、人がふらりと「迷い込む」ようなマイナー空間をつくることを意識しています。

そういう偶然性が都市文化の持続可能性を高める。日本の漫画がアングラだったからこそ多様な表現を生んだように、都市にもメジャーの論理に縛られないマイナー

forgotten places. I think that such random movements give rise to chance encounters. Many events in cities are one-offs. Their value lies precisely in how nothing remains behind after they are over. I believe that the power to preserve culture comes from people passionately passing on stories about the incredible things they saw and experienced.

CCBT as a Place for Contextual Crossovers

For me, the most impressive things about CCBT is its maneuverability. It offers ready access to laser cutters and large-format printers, and Pavilion ZERO was even able to apply a polarizer to the cameras in the VR headsets. That kind of flexibility is a godsend. But ultimately, the crux of the matter is the kind of projects that people bring to CCBT. Good projects maximize CCBT's maneuverability, allowing participants to bring their projects to life with help from the team and its various fortes. I felt that this very same system optimizes the Future Ideations Camp, another one of CCBT's core programs like Art Incubation.

At present, however, my impression is that CCBT is not quite reaching many contemporary artists. I work in contemporary art, not media art, and am very conscious of the distance between those disciplines. And that's why I hope people see what I have done at CCBT and realize that contemporary artists can also apply to the Art Incubation program, that there is a place for them too. CCBT events tend

空間が必要なんです。CCBTが直接そうした場所を担う必要はないけれど、時に忘れられた場所に介入して活性化する。そうしたランダムな動きが、偶然の出会いを生むのではないかと思います。都市でのイベントの多くが「その場限り」です。でも、むしろ「残らないこと」にこそ価値がある。人が「すごいものを見た」と熱を込めて語り継ぐことこそが文化を残す力になると思います。

文脈がクロスオーバーする場所としてのCCBT

私がCCBTに対してすごいと一番感じたのは「機動力」です。ここではレーザーカッターや大判プリンタ等もすぐに使えるし、「パビリオン・ゼロ」でもVRのヘッドセットのカメラへの偏光フィルム加工を施すことができました。そうした柔軟さは本当に助かります。でも結局、重要なのは「どんなプロジェクトが持ち込まれるか」。良いプロジェクトが持ち込まれた時にこそCCBTの機動力は最大化され、様々な強みを持ったスタッフらとプロジェクトをかたにしていけることができる。アート・インキュベーション・プログラムと同じくCCBTのコアプログラムである「未来提案型キャンプ」も、まさにその仕組みによって最大化していると感じました。

ただ、現状ではCCBTは現代美術の作家にはあまり届いていない印象があります。私はメディアアートではなく現代美術の領域にいるので、その距離を強く意識しまし

to focus on technology, but I think there's scope to invite other kinds of thinkers and contemporary artists. Even if the facilities wear the garb of media art, speakers can still hail from a range of backgrounds and fields. Achieving such crossovers will expand CCBT's potential even more.

た。だからこそ、自分が参加したことで「現代美術の作家でも応募できる」「ここで活動していいんだ」と思ってもらえたら嬉しいです。CCBTのイベントはどうしてもテクノロジーに焦点が当たりがちですが、思想家や現代美術の作家をもっと招く余地があると思います。設備がメディアアートのであっても、語る人は多様であっていい。そうしたクロスオーバーができれば、CCBTの可能性はさらに広がるはずです。

インタビュー：2025年8月
聞き手：庄野祐輔、原泉（CCBT）
プロフィール：p.34

Interview: August 2025
Interviewers: Shono Yusuke, Hara Izumi (CCBT)
Profile: p.34

作家や市民と協働し、創作を技術面から支援するテクニカルスタッフ。 「精度」と「自由度」を両立しながら、実験的実装を通じて表現の可能性をひらく。

The CCBT technical team provides technical support for creative work in collaboration with artists and members of the public. Balancing precision with freedom, these efforts open up new possibilities for expression through experimental implementation.

文：村川龍司
Text: Murakawa Ryuji

CCBTにおいて、テクニカルスタッフの重要な役割は、プログラムにあらゆる燃料を投下し続けることだと考えるようになった。これはCCBTのアート・インキュベーションで作家と関わる時でも、キャンプやワークショップで市民と関わる時でも同様である。CCBTでは、絶えずまだ見ぬ創作の姿形を模索している。いわば「島」を目指すあまたの船が、年間を通してずっと航海しているようなものだ。私たちは様々な状況・要望に対して多くの事前調査やシミュレーションを行い、その結果を船を動かす燃料として提示し続ける。私の場合、そこになるべく遠慮をしないことを心がけている。言われていないことを試し、提案することもある。その過程で生じる齟齬すらも重要であり、それが作家の思想の深淵に触れる機会となることも少なくない。このように、私は作家の「腕」になるべき時と、「異なる視点を持つ脳みそ」として機能するべき時を意識的に使い分けている。そうすることで、作家と並走したり、市民の創作を補助したりしながら、ともに新しい視点を見出すことができるの

At CCBT, I have come to believe that the most important role of the technical team is to continually supply the fuel. This is the same whether working with artists in the Art Incubation program or with members of the public in the Camp and Workshop programs. At CCBT, we are constantly exploring new forms of creative expression. It is akin to countless numbers of ships sailing year-round toward certain islands. We conduct numerous preliminary surveys and simulations in response to various scenarios and requests, and keep presenting the results as the fuel to power those ships. In my case, I endeavor to be as forthright as possible. I sometimes try out and propose alternatives. The little conflicts that arise during this process are also important, often providing opportunities to probe the depths of an artist's ideas.

In this way, I consciously differentiate between those times when I need to be the artist's "arm" and those when I need to function as a "brain" with an alternative perspective. By so doing, I can work alongside artists and support citizens' creative endeavors, together discovering new perspectives. In this process, I believe the most important thing is to be a useful conversation partner.



村川龍司（アートエンジニア）
1998年生まれ。北海道札幌市出身。札幌市立大学博士前期課程人間空間デザイン分野修了。在学中より、SIAF LAB研究員として札幌国際芸術祭（SIAF）のR&Dに携わる。卒業後、札幌文化芸術交流センター［SCARTS］テクニカルスタッフを経て、2024年4月よりarsaffix Inc.に参加。インタラクティブな映像・音を用いた作品やVJとして映像制作を行うチーム「smitharia」のメンバーとしても活動している。

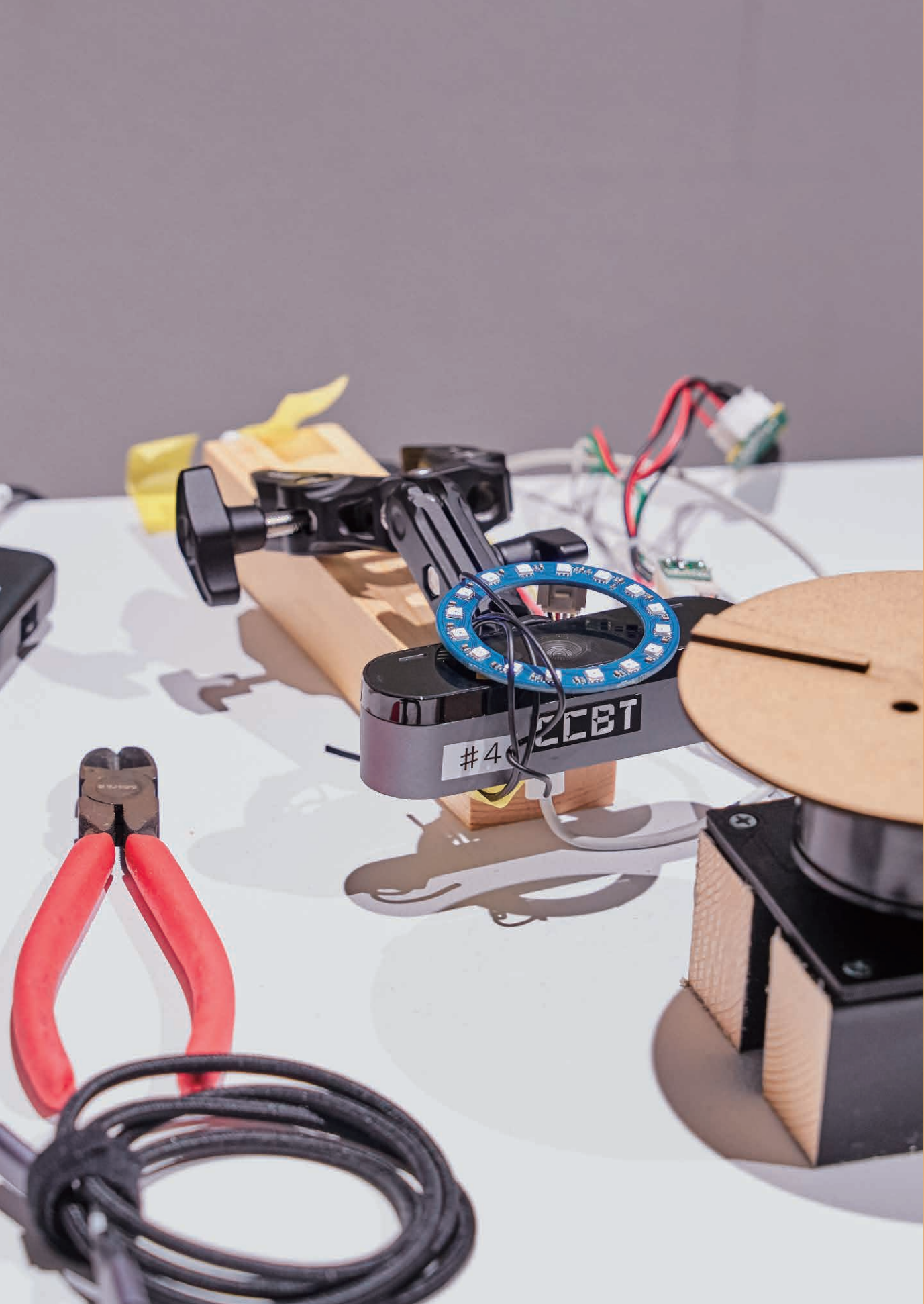
Murakawa Ryuji (art engineer)
Born in 1998 in Sapporo, Murakawa Ryuji earned a master's degree in spatial design for human life from Sapporo City University. While still a student, he became involved with Sapporo International Art Festival as an SIAF Lab Researcher. After graduating, Murakawa worked on the technical team at Sapporo Cultural Arts Community Center, and then joined arsaifix Inc. in April 2024. He is also active as a member of smitharia, which does VJing and creates work using interactive video and sound.

だと思う。そんな過程では、便利な会話相手になることが一番大事かもしれない。CCBTはこのように、テクニカルスタッフとしての「精度」と「自由度」を両立させる構造を持っている。作家とともにクリエーションをしやすい距離感を保てるようにチームや空間が意識的に設計されているし、テックラボにある機材であらゆる試作を即座に行える。そんな環境だからこそ、ハイペースながら様々な表現を出力し続けられるのだと思う。勿論、成果としての成功を収めることも大切だが、現場にいる身としては、最終的な表現の裏にある試行錯誤や逸脱が、確かに燃料として機能したという実感につながった時の喜びは忘れられないし、苦労した先に、最終的な表現が生まれる片鱗が見える瞬間に立ち会える感動は計り知れない。それらの経験すべてが、私自身の燃料となり続けてくれている。また、新たな感動に出会うために、様々な燃料をくべられるように自身の鉱山を掘削する日々である。

CCBT is structured in such a way to allow the technical team to balance precision with freedom. The team and space are consciously designed to maintain a comfortable creative distance from the artists, and all kinds of prototypes can be immediately made using the equipment in the Tech Lab. This kind of environment enables the continual output of a wide variety of creative expression at a fast pace.

Of course, achieving success is important, but as someone who works in production, I will never forget the joy that comes from the feeling that trial and error and going off on tangents, which are parts of the process behind any final project, have truly served as the fuel for the results. The thrill that comes when, after all the hard work, we glimpse the final outcome is immeasurable. All of these experiences continue to fuel me personally.

And so I spend my days mining myself for various kinds of fuel to burn so that I can enjoy those emotional thrills.



CAMP

キャンプ

公募・選考を経た20名程度の参加者とともに、技術とスキルとそれに関連するルールや倫理を学び、アイデアと構想を短期間で導き出すキャンプ。思考法を身につけるレクチャー、スキルセットを実践的に学ぶハンズオン、グループワーク等のカリキュラムからなり、トークや成果展示等を一般公開しています。
2024年度はCCBTの年間テーマである「人間らしさ（ヒューマニティ）」を軸に、「生態系」、「人工知能／生命」をテーマにプログラムを開催しました。

Camp is a program of events in which around twenty participants each time selected through an open call learn about technology, skills, rules, and ethics, and work together to develop ideas and plans in a short time. Featuring curriculums comprising lectures for teaching ways of thinking, hands-on sessions for acquiring practical skills, and group work, the camps also include public aspects like talks and exhibitions of the resulting projects.

In 2024, the Camp events explored ecosystems and the potential for conceiving AI as something living, based on the overall CCBT theme that year of humanity.

KL	= 基調講演	Keynote lecture
WS	= ワークショップ	Workshop
LC&HO	= レクチャー&ハンズオン	Lecture and hands-on
HO	= ハンズオン	Hands-on session
MU	= ミートアップ	Meetup
LC&D	= レクチャー&ディスカッション	Lecture and discussion

第4回目の「未来提案型キャンプ」は、私たち人類を含む「生態系」をテーマに据え、生態系を再認識するための視座や技術を学ぶレクチャーやワークショップ、グループワーク等を実施。5日間の集中キャンプを通じて、DNA解析やセンサー、カメラ等を利用して微生物群の存在や動植物を観察し、生態系をデータとしてとらえ、表現することに挑戦しました。また、成果展示では講師・ファシリテーター、参加者総勢約40名で取り組んだ本キャンプの様子と参加者による作品やプロトタイプを通じて、「生態系」への新たな視座と未来の構想を紹介しました。

The fourth Future Ideations Camp focused on ecosystems (including humans) through lectures, workshops, and group work that enabled perspectives and techniques for re-evaluating ecosystems. Over the five-day intensive camp, participants used DNA analysis, sensors, and cameras to observe microbial communities as well as flora and fauna in an attempt to capture and express ecosystems as data. An exhibition showcasing what the approximately forty instructors, facilitators, and participants did during the camp introduced new perspectives on ecosystems and future concepts through the works and prototypes created by the participants.

2024.08.31–10.20

Future Ideations Camp Vol. 4

生態系をデータとしてとらえる／表現する

Understanding and Creatively Expressing Ecosystems as Data

Photo: Saito Jumpei



生態系と聞くと、森林や河川、海といった多様な生き物たちが生息する豊かな自然環境を思い浮かべる人が多いかもしれませんが。しかし、私たち人間も、そして目に見えない微生物やウイルスも、ほかの生き物や環境との関係性の中に存在しています。人間が活動する都市もまた、生態系の一部としてとらえられます。本プログラムでは、こうした視点を手がかりに、あらためて「生態系とは何か」を問い直し、理解を深めるための入り口として、「生態系をデータとしてとらえる／表現する」というコンセプトを掲げました。このコンセプトのもと、参加者たちはミクロな世界の微生物からマクロな世界の動植物までを観察対象に身の回りの生態系を自ら調べ、データを解釈し、そのうえで表現するための手法を学びました。さらに、参加者たちはグループごとに生態系に関連したプロジェクトの企画・提案に挑戦しました。

When people hear the term "ecosystem," many tend to picture rich natural environments like forests, rivers, and oceans, inhabited by a diverse range of living creatures. But humans as well as invisible microorganisms and viruses also exist in relationships with other living things and the environment. The cities where humans live can be considered parts of ecosystems too. Taking this as a starting point, the camp re-examined the question of what an ecosystem is and engaged with the concept of capturing and expressing ecosystems as data to help us deepen our understanding. Based on that concept, the participants researched the ecosystems around them, observing everything from the micro (microorganisms) to the macro (plants and animals), and learned methods for interpreting and articulating the data. The participants also worked in groups to plan and propose ecosystem-related projects.

Lecturers/Facilitators

池田威秀（博士（理学）／生態学、動物行動学、宇都宮大学特任助教）、石川由佳子（アーバンリスト、エクスペリエンス・デザイナー／一般社団法人forCities共同代表理事、一般社団法人ソーシャルグリーンデザイン協会理事、watageディレクター）、石橋友也（アーティスト）、エリザベス・エナフ（計算生物学者、アーティスト）、オロン・カット（アーティスト／SymbioticA共同創設者）、今野恵菜（プログラム、エクスペリエンスデザイナー）、鈴木治夫（慶應義塾大学環境情報学部准教授）、鈴木留美子（国立遺伝学研究所生命ネットワーク研究室特任准教授）、角田創（デザイナー、エンジニア）、Dorita（滝戸ドリタ）（アーティスト、ディレクター、デザイナー）、中村桂子（理学博士／JT生命誌研究館名誉館長）、村上久（研究者／博士（理学））、山辺真幸（データビジュアライズデザイナー／一橋大学特任講師）

Ikeda Takehide (PhD in physics, ecologist, ethologist / Project Assistant Professor, Utsunomiya University), Ishikawa Yukako (urbanist, experience designer / Co-Director, for Cities / Director, Social Green Design / Director, watage), Ishibashi Tomoya (artist), Elizabeth Hénaff (computational biologist, artist), Oron Catts (artist / Co-Founder and Director, SymbioticA), Konno Keina (program and experience designer), Suzuki Haruo (Associate Professor, Faculty of Environment and Information Studies, Keio University), Suzuki Rumiko (Project Associate Professor, Biological Networks Laboratory, National Institute of Genetics), Tsunoda Hajime (designer, engineer), Dorita (Takido Dorita) (artist, director, designer), Nakamura Keiko (DSc / Honorary Director, JT Biohistory Research Hall), Murakami Hisashi (researcher), Yamabe Masaki (data visualization artist / Specially Appointed Assistant Professor, Hitotsubashi University)

Program Directors

榎本輝也（科学者、研究者）、津田和俊（研究者）

Enomoto Teruya (scientist, researcher), Tsuda Kazutoshi (researcher)



事前説明会 Pre-orientation

[WS]「微生物サンプル採取」 Collecting Microorganism Samples

カリキュラムの事前説明会を対面で開催し、自分自身で身の回りの生態系をデータとしてとらえる第一歩として、目に見えないミクロな生命体である微生物のサンプル採取を行いました。また、自身の生活する周辺にどのような生物が生息しているかを記録・観察することをキャンプ開催までの宿題としました。

An advance briefing was held in person, during which participants collected samples of microorganisms (invisible microscopic life forms) as the first step in capturing the ecosystems around them as data. They were set the task of recording and observing the organisms in their surroundings before the camp.

2024.09.21

[KL1] オロン・カット「変わりゆく生命の概念」 Oron Catts: Life Is Not What It Used to Mean

バイオアーティストであり、バイオアートの研究機関 SymbioticA のディレクターでもあるオロン・カット氏による基調講演が行われました。培養肉のプロジェクトから最新の 3SDC プロジェクトまで、これまでの活動や作品とその背景に触れながら、生命科学の応用に伴う倫理的な議論の必要性や、アーティストのあり方や心構えなどについて学ぶことができる講義となりました。(詳細 p. 98)

This was followed by a keynote lecture by the artist Oron Catts, who is director of the bioart research institute SymbioticA. Drawing on his past activities and works, from his cultured meat project to the latest endeavor about contestable food systems, and their contexts, Catts's keynote offered insights into the need for ethical discussions related to the application of life sciences, as well as into his approach and mindset as an artist. (p. 98)

DAY 1

2024.10.12



事業説明「本プログラムについて」、参加者自己紹介 Briefing: Camp goals and participant self-introductions

[LC&HO]「環境の微生物を調べる」 講師：鈴木治夫、鈴木留美子 Researching Microorganisms in Our Environment Lecturers: Suzuki Haruo, Suzuki Rumiko

[KL2] エリザベス・エナフ「多種が共存する都市と微生物による指標：科学的で創造的な実践から」 Elizabeth Hénaff: Microbial Metrics and the Multispecies City: Scientific and Creative Practice

25名の参加者がCCBTに集合し、はじめに参加者による活動紹介が行われました。続いて、鈴木治夫氏と鈴

木留美子氏を講師に迎えたレクチャーでは、微生物の定義からDNA解析などの研究方法の基礎や、私たちの行動が都市や室内の微生物環境に与える影響について学習。ハンズオンでは微生物等のDNA配列を解析するために、R言語¹での計算や、BLAST検索²を用いた相同性解析³の演習を行いました。基調講演では、ニューヨーク在住の計算生物学者、アーティストのエリザベス・エナフ氏がオンラインで登壇。微生物のアクアリウムのようなインスタレーションや、ミツバチの巣箱や大気中から微生物のサンプリングを行うツール開発等の事例を紹介。土壌汚染や気候変動等の人為的な活動による都市環境の変化が、微生物の多様性にもたらす影響について学びました。

The twenty-five participants gathered at CCBT and kicked things off by introducing their work to each other. This was followed by lectures by Suzuki Haruo and Suzuki Rumiko, where participants learned the definition of microorganisms, the basics of research methods like DNA analysis, and the impact of human behavior on urban and indoor microbial environments. In a hands-on session, participants practiced making calculations with the R programming language¹ and homology analysis² using BLAST searches³ to analyze the DNA sequences of microorganisms. New York-based computational biologist and artist Elizabeth Hénaff gave a keynote lecture online. She introduced various examples, including an installation resembling a microbial aquarium and the development of tools for sampling microorganisms from beehives and the air. Participants also learned about the effect on microbial diversity from shifts in urban environments caused by human activities like soil pollution and climate change.

DAY 2

2024.10.13



[LC&HO]「クリエイティブなデータビジュアライズの基本と実践」 講師：山辺真幸、角田創 Creative Data Visualization Basics and Practices Lecturers: Yamabe Masaki, Tsunoda Hajime

[KL3] 村上久「群れの科学：バラバラな足並みと動きの読み合い」 Murakami Hisashi: The Science of Herds—Separate Steps and Interpreting Movement

2日目は微生物のDNAや動植物の調査で得られたデータを、体系的な意味でとらえるために可視化する方法について、山辺真幸氏からレクチャーが行われました。参加者はProcessing⁴を使用して、微生物や動植物の関連性や特徴に関するデータの取り扱い方を学び、基本的なデータビジュアライズを試みました。動物行動学者である村上久氏の基調講演では、ミナミコメツキガニの群れの行動の分析や、そこから得られた群れの行動の数理モデル、人間の群衆がすれ違う時の行動についてなど、これまでの研究が数多く紹介されました。質疑応答では参加者から多くの質問が寄せられ、活発な議論が行われました。

On the second day, Yamabe Masaki gave a lecture on visualizing data obtained from studies of microbial DNA and plant and animal life in order to grasp them systematically. Using Processing,⁴ participants learned how to handle data on the relationships and characteristics of microorganisms, plants, and animals, and tried to create basic data visualizations. In his keynote, animal behaviorist Murakami Hisashi introduced many examples from his previous research, including an analysis of the behavior of southern king crab swarms, a mathematical model of swarm behavior derived from that analysis, and the behavior of human crowds when people pass each other. The Q&A session drew many questions from participants, resulting in a lively discussion.

DAY 3

2024.10.14



[LC&HO]「動植物などの観察とデータ収集」 講師：池田威秀 Observing and Collecting Data on Flora and Fauna ワールドカフェ World café

グループワーク Group work

3日目は、アマゾンの生物多様性保全を目的としたフィールドミュージアムプロジェクトにも関わってきた池田威秀氏によるレクチャー・ハンズオン。レクチャーでは生態学から生物の進化、動物行動学とのつながりを学び、ハンズオンではCCBT近辺で拾った木の実から植物の同定⁵を行い、送粉⁶や種子散布⁷の過程においての、ほかの生き物との関わりをグループワークで考察。参加者が事前に観察記録した動植物のデータから生き物同士のネットワークを考え、生態系へと繋げる解釈方法を体験しました。レクチャー・ハンズオン終了後には、ワールドカフェの実施を通して取り組みたいテーマ毎にチームを編成し、ブレインストーミングを行いました。

On the third day, participants attended a lecture and hands-on session led by Ikeda Takehide, who has been involved in the Field Museum project aiming to conserve biodiversity in the Amazon. During the lecture, participants learned about connections between ecology, the evolution of living creatures, and ethology. In the hands-on session, participants identified plants⁵ from nuts found near CCBT and worked in groups to examine the relationships of these plants with other organisms within the processes of pollination⁶ and seed dispersal.⁷ Participants considered the networks between organisms based on data about the flora and fauna they had observed and recorded in advance, and experienced how to interpret their connections to ecosystems. After the lecture and hands-on session, participants held world café discussions to form teams according to the themes they wanted to tackle, and then brainstormed.

DAY 4

2024.10.15



グループワーク Group work

[KL4] 中村桂子「38億年の生命の歴史物語に学ぶー生命誌」 Nakamura Keiko: Biohistory, Learning from the 3.8 Billion-Year History of Life

DAY 5

2024.10.16



グループワーク Group work

成果発表 Final presentations

4日目、5日目は、多様な分野の専門的知見を持つファシリテーターおよび講師によるアドバイスを受けながら、プロジェクト展示に向けたグループワークを実施。「生態系」という同じテーマに取り組みながらも、グループごとの視点の違いが見える最終発表となり、様々な表現手法を用いた6つの作品が完成。キャンプの各プログラムで参加者自身が手を動かすことで、生態系に対する解像度が高まったことが反映されたアウトプットとなりました。4日目には、生命科学者の中村桂子氏の基調講演が行われ、生命誕生の38億年の歴史物語の視点を通して、生態系の一員としての、人間の生き方を考える時間となりました。

On the fourth and fifth days, participants worked in their groups to prepare their projects for the final exhibition, receiving advice from the facilitators and instructors who have specialized knowledge in a variety of fields. Though all dealing with the same general theme of ecosystems, the projects revealed the differences in each group's perspective, resulting in six works that adopted a range of creative approaches. Due to the hands-on involvement of participants at each stage of the camp, the output reflected their heightened perception of ecosystems. On the fourth day, life scientist Nakamura Keiko gave a keynote that provided an opportunity to consider how humans should live as part of an ecosystem by zooming out and thinking in terms of the 3.8 billion-year history of life on our planet.

- 統計解析やデータ可視化に特化したプログラミング言語
- DNAやタンパク質のアミノ酸配列の類似性を検索するための、配列解析のツール
- 生物の遺伝子やタンパク質配列を比較し、共通の祖先を持つかどうかを調べる手法
- メディアアートやビジュアルデザイン領域で使用される、ビジュアライズに適したプログラミング言語
- 植物がどの分類群に属するかを判定する作業
- 自然現象または動物らの動きによって、花粉をある植物から別の植物へ運び受粉を助けること
- 種子を親植物から遠く離れた場所に移動させること

- A specialized programming language for statistical analysis and data visualization.
- A method for comparing gene and protein sequences of organisms to determine a common ancestor.
- A sequence analysis tool for finding similarities in DNA and protein amino acid sequences.
- A programming language suitable for visualization, used in media art and visual design.
- The process of determining a plant's taxonomic group.
- The process of pollen transferring from one plant to another to aid fertilization, occurring either through natural phenomenon or animal movements.
- The movement of seeds far from a parent plant.

成果展示

Results Exhibition

キャンプの様子と参加者が制作したプロトタイプ6作品を紹介する展示会を開催しました。
The exhibition introduced the camp and the six prototypes made by the participants.



「見えないもののさざめきたち」
The Rustle of Living Things
見えないものを見よう・知ろうとするための想像力の種をまくメンバー：上田羊介、渋谷和史、Nanami、平山理貴
Sowing the seeds of the imagination to see and understand the invisible
Members: Ueda Yosuke, Shibuya Kazufumi, Nanami, Hirayama Riki



「トランジット：膜の地平線」
In Transit: The Membranous Horizon
外界と生物がコミュニケーションする境界であり、生命の誕生にも関わる「膜」
メンバー：Shion Kim（金志）、タゴチャン、田中マサト、YO_TEISION
Membranes, the boundary where living things communicate with the outside world, and become involved in the birth of life
Members: Shion Kim, Tagochan, Tanaka Masato, YO_TEISION



Listen to Your Neighbors
この空間に生きる、小さな隣人らの生命の存在に耳を傾ける
メンバー：ssmtat、大平麻以、佐野風史、志智友海、徳野稀太、なかのかな、平松守瑠
Listening to the presence of our tiny neighbors inhabiting this space
Members: ssmtat, Ohira Mai, Sano Fushi, Shichi Tomomi, Tokuno Kihiro, Nakano Kana, Hiramatsu Mamoru



「人間1回やめてみた」
Tried Quitting Being Human
ほかの生物の環世界を真に理解することはできるのか
メンバー：有馬いりん、小川愛結、古山寧々、新名さくら
Is it possible to truly understand the sensory environment of other living creatures?
Members: Arima Iirin, Ogawa Aiyu, Koyama Nene, Niina Sakura



Unknown Noise
微生物の存在をサウンドで表現し、現代における「未知の存在」との交信を試みる
メンバー：越智梓、川原圭汰、菅野禅
Expressing the existence of microorganisms through sound and attempting to communicate with "unknown beings" in the modern world
Members: Ochi Azusa, Kawahara Keita, Kanno Zen



Revolutional Playback
複数の生物の進化の歴史を並べ、直感的に進化のプロセスを遡る
メンバー：猪口陽平、中橋侑里、羽田光佐
Laying out the evolutionary history of many organisms and intuitively tracing their evolutionary processes
Members: Inokuchi Yohai, Nakahashi Yuri, Haneda Misa

みなさんは「生態系」という言葉からどんなイメージを思い浮かべますか？生態系への理解を深め、再認識するためにも、新しい視点の提供には大きな意義があります。本キャンプでは参加者が主体的に生態系に関わることで、生態系への解像度を高め、再考するきっかけづくりを目指しました。ミクロな世界の微生物からマクロな世界の動植物までを観察対象とし、そのデータを自ら解釈して表現していくための手法を学んだ経験が、将来的な自身のプロジェクトへとつながるきっかけになることを願っています。
プログラムディレクター：榎本輝也、津田和俊

What comes to mind when you hear the word "ecosystem"? Offering new perspectives is absolutely vital for deepening and reaffirming our understanding of ecosystems. This camp aimed to provide participants with the opportunity to enhance the way they see ecosystems and reconsider them through active engagement. We hope that the experience of observing everything from the microscopic (microorganisms) to macroscopic (plants and animals), and learning methods for interpreting and expressing the data, will inspire participants in their projects in the future.
Program Directors: Enomoto Teruya, Tsuda Kazutoshi

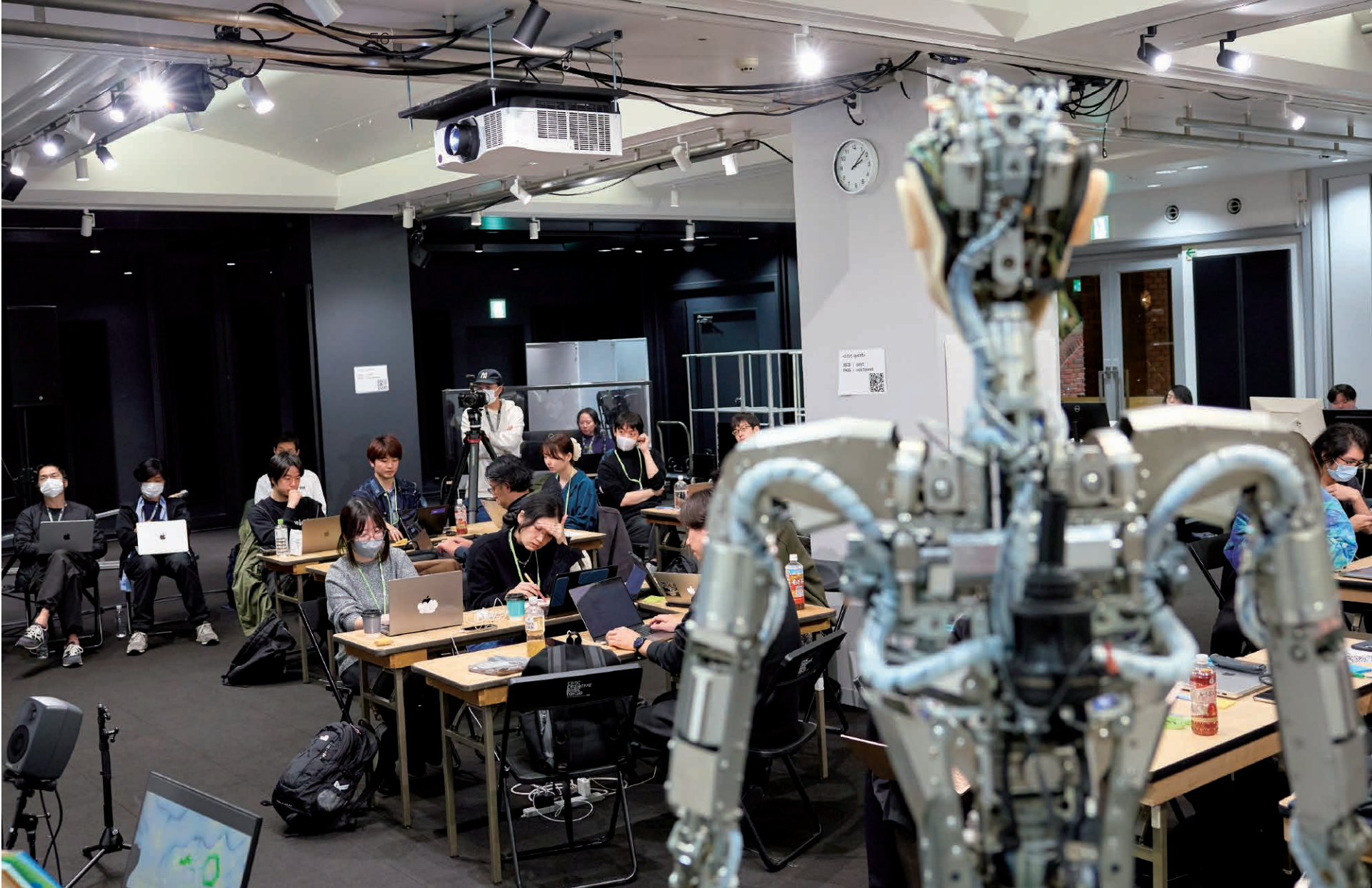
Future Ideations Camp Vol. 5

AIは生命になり得るか？
Can AI Become Life?

Photo: Muramatsu Masahiro

第5回目のキャンプは、「自律性」をキーワードに据え「人工知能 (AI)」をテーマに開催。急速な技術発展と実装を伴う影響力の大きさから、分野を問わず注目を集めるAIが「自律性」を得たとき、それは生命になり得るかを「人工生命 (ALife)」のプラクティスを参照しながら検討しました。カリキュラムを通して、様々な専門性を持つ講師陣が、「生命AI」との共生可能性・社会についての多彩な視点を提示。参加者たちはそれらの知見を起点として、AIと私たちの未来像やこれからの生命感について思考を深め、自らの表現として制作・展示を行いました。

The fifth iteration of Future Ideations Camp explored the theme of artificial intelligence in terms of autonomy. AI has attracted widespread attention due to its rapid technological development and the impact this has had on its potential for implementation. When AI attains autonomy, does that make it alive? The camp considered this question through the practices of artificial life (ALife) studies. Over the course of the curriculum, instructors with a variety of specialties presented diverse perspectives on society and the possibilities of coexisting with living AI. Participants used these insights as a starting point for deepening their ideas about the future of AI and human beings, as well as vitality itself, and then created and exhibited their own creative projects.



Lecturers/Facilitators

講師・ファシリテーター：オルタ3 (ヒューマノイド)¹、池上高志 (理学博士 (物理学) / 東京大学広域システム科学系 教授)、江間有沙 (東京大学国際高等研究所 東京カレッジ准教授、理化学研究所 革新知能統合研究センター 客員研究員)、キョウダカンジ (AIファッション・リサーチャー)、johnsmith (アーティスト、研究者)、長見佳祐 (HATRA / ファッションデザイナー)、Playfool (デザイナー、アーティスト)、堀川淳一郎 (プログラマー、アルゴリズムミックデザイナー)、丸山典宏 (Alternative Machine Inc. シニアリサーチャー、東京大学大学院特任研究員)、マルティン・オリーリ (スタジオ・コミュニティ責任者 / Pervasive Media Studio)、吉田崇英 (東京大学池上高志研究室博士課程)、レイチェル・スミス (アーティスト、ソフトウェアエンジニア、クリエイティブテクノロジスト)

Program Directors

升森敦士 (人工生命研究者、東京大学大学院特任研究員 / Alternative Machine Inc. 代表取締役)、土井樹 (音楽家、複雑系研究者、Alternative Machine Inc. シニアリサーチャー)

Lecturers/Facilitators: Alter3 (Humanoid)¹, Ikegami Takashi (DSc in physics / Professor, Department of General Systems Studies, Graduate School of Arts and Sciences, The University of Tokyo), Ema Arisa (Associate Professor / University of Tokyo, Visiting Researcher / RIKEN Center for Advanced Intelligence Project in Japan), Kyoda Kanji (AI fashion researcher), johnsmith (artist, researcher), Nagami Keisuke (HATRA / fashion designer), Playfool (designer, artist), Horikawa Junichiro (programmer, algorithmic designer), Maruyama Norihiro (Senior Researcher, Alternative Machine Inc. / Project Specialist, The University of Tokyo Graduate School), Martin O'Leary (Studio Community Lead / Pervasive Media Studio), Yoshida Takahide (PhD student / University of Tokyo Takashi Ikegami Lab), Rachel Smith (artist, software engineer, creative technologist)

Masumori Atsushi (ALife researcher / Project Specialist, The University of Tokyo Graduate School / CEO, Alternative Machine Inc.), Doi Itsuki (musician, complex systems researcher / Senior Researcher, Alternative Machine Inc.)

ChatGPTに代表される会話型AIの台頭は、機械と人間が共生する社会の到来を私たちに想像させます。では、GPTは「生きている」のでしょうか？ ALife研究と、そこから生まれた理論や技術の社会応用に取り組む東京大学大学院総合文化研究科の池上高志研究室との共同ディレクションにより開催した本キャンプでは、非生命である機械が生命に近づくために必要な要素を「自律性」とであると仮定。自律性を得たAIが生命になり得るかを検討することで、私たちの知性や身体性、すなわち「人間らしさ」について探求しました。これから生命になり得るかもしれない「新しい他者」との共生に想像力を働かせることで、私たち自身をとらえ直し、これを起点として真に豊かな未来を描き、選び取っていくことを参加者に意識づけるプログラムが実現しました。

The rise of conversational AI, most notably ChatGPT, has enabled us to imagine the advent of a society in which machines and humans coexist. But is ChatGPT actually alive? Co-directed by the Takashi Ikegami Lab at the University of Tokyo Graduate School of Arts and Sciences, which is involved in ALife research and the social applications of its theories and technologies, the camp hypothesized that autonomy is a necessary element for nonliving machines to approach a living state. By investigating whether an autonomous AI is alive, participants explored our intelligence and physicality—in other words, what makes us human. By using their imagination to think about coexisting with certain new “others” that may one day be alive, participants were prompted to re-examine themselves and, by taking that as a starting point, envision and choose a truly prosperous future.



参加者活動紹介

Participant self-introductions

[LC&HO] 「AI／ロボットとの付き合い方」

講師：江間有沙

How to “Get Along” with AI and Robots?

Lecturer: Ema Arisa

[LC&HO] 「AI以前と現在」

講師：土井樹

The Past and Present of AI

Lecturer: Doi Itsuki

[KL] 池上高志「Agency Emerges! : ALifeのアプローチから考える」

Ikegami Takashi: Agency Emerges! Approaches to ALife

24名の多様な専門性を持つ参加者による活動紹介に続き、江間有紗氏がAIに内在する差別や偏見の再生産の可能性と社会との関係性についてレクチャーを実施。人間とAI／ロボットをはじめとするテクノロジーとの共生を見据え、どのような社会を描き、選び取ってきたいかという問いが投げかけられました。続く土井樹氏のレクチャー・ハンズオンでは、歴史上の人物たちの言葉を多数引用しながら、古代から現代までの「知性」についての探求史を紹介、AI誕生に至る歴史的な流れについて語りました。締めくくりには、池上高志氏がALifeの多様なアプローチと生命性の定義について基調講演を行い、参加者に本キャンプの挑戦の方向性を提示しました。

Following self-introductions by the twenty-four participants with wide-ranging expertise, Ema Arisa gave a lecture on the possibility for AI to reproduce discrimination as well as the prejudice inherent to AI, and AI's relationship with society. Looking ahead to our coexistence with technology, including AI and robots, Ema posed questions about the kind of society we want to envision and choose. In the following lecture and hands-on session, Doi Itsuki cited the words of numerous historical figures while introducing the history of the human quest for intelligence from ancient times to the present, and described the trajectory that eventually led to the birth of AI. To conclude, Ikegami Takashi gave a keynote on the diverse approaches to ALife and the definition of life, presenting the direction for what participants would attempt to do during the camp.



[WS] 「Court of Life」

講師：Playfool

Court of Life

Instructor: Playfool

[HO] 「Can AI Become Life?」

講師：升森敦士、丸山典宏

Can AI Become Life?

Instructors: Masumori Atsushi, Maruyama Norihiro

[MU] 「ハロー！キャンパーズ！AIは生命になり得るか？なるべきか？」

登壇：マルティン・オリリー、レイチェル・スミス、加藤優、坂本香子、林祐輔、升森敦士、土井樹

Hello from the Campers!: Can or Should AI Become Life?
Speakers: Martin O’Leary, Rachel Smith, Kato Yu, Sakamoto Kaoruko, Hayashi Yusuke, Masumori Atsushi, Doi Itsuki

キャンプ2日目は、Playfoolによる「Court of Life（生命裁判）」で開幕。参加者は弁護側、検察側、陪審員に分かれ、石やルンバ、渋谷などを被告に「それは生命か否か」を議論し、生命性の定義を多角的に探りました。続く升森敦士氏、丸山典宏氏によるワークショップでは、人工生命におけるオートポイエシス（自己を維持・再生産するシステム）や自律制御の理論、オルタ3を用いた実践を通じて、AIと生命の関係を深掘りしました。充実したインプットを行った1日の締めくくりとして、「AIは生命になり得るか？」をテーマに、講師と参加者による対話が行われました。

The second day of the camp kicked off with Playfool’s game Court of Life. Participants were divided into the defense, prosecution, or jury, and took part in “trials” of such defendants as a rock, a Roomba vacuum cleaner, and Shibuya, debating whether or not these defendants were alive and exploring the definition of life from various angles. In the following workshop led by Masumori Atsushi and Maruyama Norihiro, participants delved into the relationship between AI and life through both theory—autopoiesis (a system capable of maintaining and reproducing itself) and autonomous control in artificial life—and praxis (Alter3). To conclude this fulfilling day of input, the instructors and participants engaged in a discussion about the key theme of whether AI can be alive.



[HO] 「Rapid Prototyping」

講師：マルティン・オリリー、レイチェル・スミス

Rapid Prototyping

Instructors: Martin O’Leary, Rachel Smith

[HO] 「自律エージェントをつくる」

講師：堀川淳一郎

Creating Autonomous Agencies

Instructor: Horikawa Junichiro

[LC&D] 「AIとファッション／AIのためのファッション」

講師：長見佳祐、土井樹、升森敦士

AI and Fashion / Fashion for AI

Lecturers: Nagami Keisuke, Doi Itsuki, Masumori Atsushi

グループワーク

Group work

AIやALifeの実践的应用を探索するキャンプ3日目は、マルティン・オリリー氏とレイチェル・スミス氏による「素早く、下手くそに」試行するものづくりのワークショップで始まりました。続いて堀川淳一郎氏によるハンズオンでは、ゲームエンジンのUnityを使い「ボイドモデル」にもづく自律エージェント³の設計を体験。さらに、HATRAの長見佳祐氏が登壇し、生成AIの潜在空間を旅するようにAIを活用する服飾デザインの思想と、AIのファッションについて議論が展開されました。これまで

のインプットと参加者の興味関心から、「共生」「あり得たかもしれない知性」等の5つのテーマが決まり、グループワークの土台を準備しました。

The third day of the camp explored the practical applications of AI and ALife. It kicked off with a “quick and dirty” prototyping workshop led by Martin O’Leary and Rachel Smith. This was followed by a hands-on session led by Horikawa Junichiro, where participants experienced how to design an autonomous agent³ based on the Boids model² and using the Unity game engine. Nagami Keisuke of HATRA then gave a lecture about AI fashion and the idea of clothing design that utilizes AI to travel through the latent space of generative AI. Based on participants’ input and interests up to that point, five themes, including symbiosis and possible intelligence, were set and served as the foundation for the subsequent group work.



グループワーク

ファシリテーター：升森敦士、土井樹、キョウダカンジ、johnsmith、Playfool、堀川淳一郎、丸山典宏、マルティン・オリリー、吉田崇英、レイチェル・スミス

Group work

Facilitators: Masumori Atsushi, Doi Itsuki, Kyoda Kanji,

johnsmith, Playfool, Horikawa Junichiro, Maruyama

Norihiro, Martin O’Leary, Yoshida Takahide, Rachel

Smith

中間発表・講評

Interim presentations and feedback

グループワーク

ファシリテーター：升森敦士、土井樹、キョウダカンジ、johnsmith、Playfool、堀川淳一郎、丸山典宏、マルティン・オリリー、吉田崇英、レイチェル・スミス

Group work

Facilitators: Masumori Atsushi, Doi Itsuki, Kyoda Kanji,

johnsmith, Playfool, Horikawa Junichiro, Maruyama

Norihiro, Martin O’Leary, Yoshida Takahide, Rachel

Smith

活動報告

Final presentations

4日目・5日目は、プロジェクト展示に向けたグループワークを実施。3日間のレクチャーやワークショップを担当した講師陣に加えファシリテーターがグループに併走し、ともに考え、試行する作業を繰り返しました。最終日となる5日目は、前日に行われた中間発表におけるフィードバックをもとに、アイデアをブラッシュアップ。最後の成果発表では各グループによるアウトプットの解説が行われました。人間中心主義や身体拡張といった独自の視点からそれぞれが人工生命や生命感をとらえた5つの提案・作品が完成。キャンプ参加者がテーマに主体的に関わり、人工生命について議論し熟考したプロセスが反映された作品展示が出来上がりました。

On the fourth and fifth days, the participants worked on their projects in groups to prepare for the exhibition. In addition to the instructors for the three days of lectures and workshops, facilitators worked with each group to think and prototype the projects. On the fifth and last day, the ideas were fine-tuned based on feedback on the interim presentations given the day before. At the final presentations, each group explained their project. Five proposals and works were completed, each offering a unique perspective on artificial life and vitality, including anthropocentrism and physical augmentation. The

participants were actively involved in investigating the camp themes, and the resulting exhibition reflected that process of discussing and contemplating artificial life.

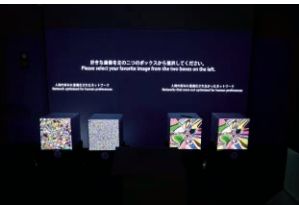
- 「ロボットが生命感を獲得できるか」「生命とは何か」といった根源的な問いの追究のためのプロジェクトで、東京大学池上高志研究室と大阪大学石黒研究室が共同で開発したヒューマノイドシリーズの3台目。群れをなす動物の集団行動を模倣するために1986年にクレイグ・レイノルズ（Craig Reynolds）によって提唱されたシミュレーションモデル。
- 周囲の環境を認識し、自らの判断で行動を選択・実行できるAIシステム。従来のAIが指示されたタスクをこなすのに対し、自律エージェントは、目標が与えられればそれを達成するために自ら計画を立て、必要な行動を判断し、実行することができる。

- Alter3 is the third in a series of humanoid robots jointly developed by the University of Tokyo Takashi Ikegami Lab and Ishiguro Hiroshi’s Intelligent Robotics Laboratory at Osaka University as part of a project in pursuit of such fundamental questions as whether robots can acquire a sense of life and what constitutes life.
- Boids is a simulation model developed by Craig Reynolds in 1986 to imitate the collective behavior of herd animals.
- An autonomous agent is an AI system capable of recognizing its surrounding environment and selecting and executing actions based on its own judgment. Unlike conventional AI that performs only the tasks given to it, an autonomous agent can, when given a goal, make its own plans to achieve the goal, determine the necessary actions, and execute them.

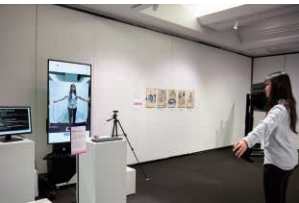
キャンプの様子と参加者が制作したプロトタイプ5作品を紹介する展示会を開催しました。The exhibition introduced the camp and the five prototypes made by the participants.



「共に在るためのゆらぎ～脱人間中心主義に向けて～」
Oscillations for Coexistence: Towards Anti-Anthropocentrism
人間の視点から離れ、共生のあり方について考える
メンバー：Eriko、Nanami、T
Stepping back from human perspectives to consider the nature of coexistence
Members: Eriko, Nanami, T



「存在しない知性」
Non-existent Intelligence(s)
生存を目的としない知性の存在と進化の可能性を探索
メンバー：岡田理央、神楽坂やちま、坂本香子、Joanna Lyu、高槻美羽、湯谷承将
Exploring the existence and evolutionary possibilities of intelligence whose goal is not survival
Members: Okada Rio, Kagurazaka Yatima, Sakamoto Kaoruko, Joanna Lyu, Takatsuki Mi, Yutani Tsugumasa



「認識の層をめくる」
Rendering the Layers of Perception
AIで再構築された身体でファッションの境界を問い直す
メンバー：加藤優、関裕保、tanka、Lily Okamoto、楊婷舒
Rethinking the boundaries of fashion with bodies reconstructed by AI
Members: Kato Yu, Hiroyasu, tanka, Lily Okamoto, Yang Tingshu



「モノの現れ」
Tried Quitting Being Human
「モノ」たちの（非）身体性を通じ、人間身体の有有限性を越えた死生観を問う
メンバー：安藤祐介、えんぬ、加藤夢生、吉田佳寿美
Through the (non)physical nature of things, questioning views of life and death that transcend the finitude of the human body
Members: Ando Yusuke, enne, Kato Mui, Yoshida Kathmi



While You’re Busy Making Other Plans
100年、1000年先をめぐりぬげる生命観は何か
メンバー：出野実、北川麗
What is a view of life that endures one hundred or one thousand years into the future?
Members: Minoru Luke Ideno, Kitagawa Urara

「まるで生きているみたいだ」という感想には多様な解釈があります。ある人はAIや装置に対する強い共感を覚え、そこに生命らしさを見出します。またある人は、予測不能な挙動こそが生命的だととらえるかもしれません。(中略) まだ人間の便利な道具にすぎない多くのAIたちに「自律性」を与えた時、それが単なる道具の域を超えて、友人や仲間、場合によっては家族のような存在にまでなり得るかもしれない——そんな未来像が見えてきます。しかし、自分の意思で考え行動し、自分のために生きるような「生命機械」を、果たして私たちは新たな他者として受け入れることができるのでしょうか？

プログラムディレクター：升森敦士、土井樹

The sense that something is almost alive can be interpreted in a variety of ways. Some people feel a strong emotional connection with AI or other devices, finding them lifelike. Others may see unpredictable behavior as the quality that makes them so lifelike. [...] When we give autonomy to many AIs, what are at present merely convenient tools for humans may transcend that and become akin to friends, companions, or even family members. This is the kind of future we can now envision. But can we truly accept living machines that think and act of their own volition, and live for themselves, as new “others”?

Program Directors: Masumori Atsushi, Doi Itsuki

人工生命（AI）や人工知能（ALife）の研究を行いながら、音楽家・アーティストとして自身の創作活動も行う、研究者・アーティストの土井樹氏。「FutureIdeationsCampVol.5：AIは生命になり得るか？」（以下キャンプ）のプログラムディレクターとしてCCBTとともにカリキュラムを企画し、AIを単なるツールではなく「他者」としてとらえる視点から、多様な参加者とともに思索と実験を重ねた。今回のインタビューでは、CCBTとのカリキュラムの制作の経験、普段の研究と創作の関係性、そして自身の活動に通底する他者性に関する考え方について話を伺った。

土井樹

Interview with
Doi Itsuki

研究と創作の狭間から見える、
他者としてのAIの可能性

The Potential of AI as an Other,
Visible between Research and Creation



Photo: Otsuto Masashi

Doi Itsuki is a researcher who studies artificial intelligence and artificial life (ALife), alongside his own creative practice as a musician and artist. As one of the program directors for Future Ideations Camp Vol. 5: Can AI Become Life?, he devised the curriculum in partnership with CCBT. Viewing AI not just as a tool but as the other, the camp saw Doi engage in repeated reflection and experimentation with a diverse range of participants. Doi here discusses his experience of making the curriculum with CCBT, the relationship between his regular research and creative practice, and his thoughts on the otherness that underpins his activities.

AIと他者性をめぐる構想

CCBTとの最初の関わりは、キャンプのプログラムディレクターとしての参加でした。ワークショップのカリキュラムはいちから内容を構築していく必要がありました。そこで考えたのは、「AIを使ったワークショップやハンズオン」ではなく、思想的な問いに踏み込む内容です。もともと「AIを他者としてとらえる」というテーマに強い関心があり、そこから出発したかったです。背景には、自分が所属する東京大学の池上高志研究室（以下、池上研）との関わりがあります。CCBTとしても大学との連携を模索していた時期だったこともあり、自然な流れで池上研が介在することになりました。池上先生は複雑系科学や人工生命の研究において日本を代表する研究者の一人で、僕自身も大きな影響を受けてきました。

人工生命という研究領域では、「生命とは何か」という根源的な問いに対し、有機物に依存しないコンピュータを用いたシミュレーションを通じて、その本質的性質を再構成する試みが続けられてきました。2018年に開催された人工生命の国際会議では、「Beyond AI¹」という副題が掲げられていました。この時から「AIを道具として扱うだけではない視点」が重要になると強く感じていました。

Concepts of AI and Otherness

My first involvement with CCBT was as a program director for this camp. For the workshop curriculum, we had to build the content from scratch. Rather than simply offering an AI-based workshop and hands-on session, I wanted to delve into philosophical questions. I've long had a strong interest in the question of perceiving AI as an "other," and wanted to take that as the starting point. This stems from my involvement with the Takashi Ikegami Lab at the University of Tokyo, where I was project researcher. Back then, CCBT was also searching for ways to work with universities, so partnering with Ikegami Lab came about quite naturally. Professor Ikegami is one of Japan's leading researchers on complex systems science and ALife, and his work has been a major influence on me.

In the field of artificial life, attempts have been made to reconstruct the essential properties of life through computer simulations independent of organic matter, addressing the fundamental question of what life is. The International Conference on Artificial Life held in 2018 had the subtitle "Beyond AI."¹ Ever since, I have felt the importance of going beyond treating AI as a mere tool. We have now entered an era when anyone can use generative AI, and the world shown

今では、誰もが生成AIを使える時代になり、映画「her」のような世界が現実味を帯びています。そんな中で、AIを単なる便利なツールとして見るのではなく、「新たな他者」としてどうとらえるか。こうした思想的な問いを軸にした企画を、CCBTのキャンプとして行うことになりました。

ツールとしてのAIか他者としてのAIか

僕がAIに本格的に関心を持ち始めたのは、「人工知能にYouTube動画を大量に学習させることで猫に反応する人工ニューロンが生まれた」という論文に出会った2011年の頃です。その話は「おばあさん細胞（Grandmother Cell）²」と呼ばれる認知科学の概念を彷彿とさせるもので、大きな衝撃を受けました。同時期に池上研でもディーブラーニングの研究が始まり、僕は専門外ながらもその隣で学び続けていました。AIが急速に発展していく中で、多くの人がその内部構造を知らないまま、まるでスマートフォンのように「便利な道具」として使いこなしています。そこに危うさを感じながらも、面白い現象だとも思っています。

in the movie *Her* is no longer so far from reality. Given all this, how can we see AI not simply as a convenient tool, but as a new "other"? I decided to organize a CCBT camp centering this philosophical question.

AI as a Tool or the Other?

I first took a serious interest in AI in 2011, when I came across a paper about artificial neurons that respond to cats and were created by training an AI system on large numbers of YouTube videos. The topic described in the paper reminded me of a concept from cognitive science known as the grandmother cell,² and made a huge impact on me. Around the same time, Ikegami Lab began researching deep learning, and I continued to learn about the subject, though it was outside my specialty. As AI rapidly develops, many people are using it as a convenient tool like they would a smartphone, without an understanding of its internal structure. There is some danger in this, but I also find the phenomenon is intriguing.

We need to employ both technological and humanistic perspectives when approaching AI. The CCBT camp attracted a varied group of participants from a wide range of

AIという技術は、技術的側面と人文的側面の両方から見ていく必要があると思っています。CCBTのキャンプでも幅広い専門領域から多様な参加者が集まりました。彼らに対して、今回のキャンプのもう一人のディレクターである升森敦士さんとの共同作業を通して、AIに対する異なる態度を提示することができました。彼も、AIを「他者」として扱うことに強いこだわりを持っています。そうした複数の思考が、キャンプ全体に一種の重みと奥行きを与えていたように思います。

キャンプでは5つのチームが結成され、それぞれがテーマにもとづいた作品やプロポーザルを制作しました。中には、意見の相違から制作が難航するチームもありましたが、そのズレ自体を作品に昇華した例もありました。他者としてのAIをどう受け入れるか、そのスタンスの違いが、むしろ作品の核となったと思います。

データの中にある生命性

CCBTのキャンプを通して、あらためて「場」というものの重要性を感じました。大学では同じジャンルの人が集まりがちですが、CCBTではジャンルの横断が意識的に行われており、異なるバックグラウンドを持つ人たちが同じテーマを扱うことに可能性を感じました。また、プログラムの主催者側であるCCBTも、寄り添うかたちでサポートしてくれたことも大きかったと思います。

fields. With Masumori Atsushi, my co-director for the camp, we were able to offer the participants a different way of looking at AI. Masumori was firmly committed to treating AI as an “other.” I believe that this multiplex thinking furnished the camp as a whole with a certain degree of weight and depth.

The participants divided into five teams, each of which created a work or proposal based on a theme. Some encountered difficulty with their projects due to clashes of opinion within the team, but sometimes those differences themselves were distilled into the work. At the core of the works were differences in people’s stances over whether to accept AI like an “other.”

Life in Data

Over the course of the CCBT camp, I was reminded of the importance of having a place. Universities tend to involve people from the same field gathering together, but CCBT deliberately cuts across such disciplinary divisions and I sensed real potential in people with different backgrounds coming together to work on something. I also think that the support provided by CCBT as the program organizer was a big help.

For example, though we spent weeks struggling to decide on a camp title, the CCBT team didn’t put pressure on us, but just allowed us to take our time. I think their tolerance of our indecisiveness ultimately led to greater conceptual maturity. “New Otherness” was one of the early ideas we had

例えば、僕たちがキャンプのタイトルを決めるのに何週間も悩んだとき、強引に進められるのではなく、丁寧に時間をかけて進めることができました。その「決まらなさ」に寄り添ってくれることが、結果として思想の熟成につながったと思います。実際、初期案として挙がっていた「New Otherness (新しい他者性)」というキーワードも、最終的にはタイトルとしては採用されなかったけれど、キャンプの思想的な根底には流れ続けていたと感じています。

AIや人工生命に対する問いの深化と並行して、「他者とは何か」という問いが、僕の中ではずっと通奏低音のように響いていました。僕は他者性について、3つのフェーズを意識しています。第一に、自分のことしか考えられない段階。第二に、他者を自分ごとのように思いやれる段階。そして第三に、たとえ自分ごとのように思っても、他者は他者であると理解するという段階です。相手のことを真剣に思いやったとしても、完全には一体化しない。それは人間関係だけではなく、AIや動物、もっと言えばデータに対しても当てはまる考えだと思っています。

最近、戦争が起きている地域の気象データを取得し、それを風のシミュレーションとして可視化するウェブサイトを制作したのですが、そこに吹いている風を「手触り」として感じるだけでも、遠くの出来事に対する身体的な共鳴を起こすことができる。データをただの数値としてではなく、生命的な存在としてとらえる。そんな視点を、研究や表現の中で試んでいます。自分の作品制作では、

for a title that didn’t make the cut, though it still seemed to flow right through the camp at a philosophical level.

As our inquiries into AI and ALife have deepened, the question of what is otherness has always resonated like a bass line within me. I am aware of three phases related to otherness. First is the stage where you can think only about yourself. Second is the stage where your empathy for others is as strong as for something that affects you personally. And third, the stage where you understand that others are others, even though you treat something that affects them as you would something that affects you. Even if you care sincerely about the other person, you will always remain separate entities to some extent. I believe this applies not only to human relationships, but also to AI, animals, and even data.

I recently made a website that scrapes weather data from conflict zones and visualizes what is happening as a wind simulation. Just feeling the “touch” of that wind enables you to resonate physically with something taking place far away. In my research and practice, I attempt to adopt a standpoint of seeing data not just as numbers, but a living entity. In my own artistic work, I often deliberately avoid using AI or technology directly. But recently, the two have gradually started to blend together. On the other hand, technology as an idea remains always central to my consciousness, and continues to influence both my research and creative practice.

Something else I personally place much value is the concept of failure. A scientist might try their hand at art and not succeed, or an artist may try to do too much with data



Future Ideations Camp Vol.5：AI は生命になり得るか？での参加者とのディスカッションの様子
Doi in discussion with participants in Future Ideations Camp Vol. 5: Can AI Become Life?



Future Ideations Camp Vol.5：AI は生命になり得るか？におけるレクチャーの様子
Doi giving a lecture during Future Ideations Camp Vol. 5: Can AI Become Life?

僕はあえてAIやテクノロジーを直接的に使わないことが多いです。でも最近は、二つが少しずつ混ざりつつあります。一方で、思想としてのテクノロジーは常に意識の中心にあって、それが研究と創作の両方に影響を与え続けています。

もう一つ、個人的に大事にしているのは「失敗」という概念です。科学者がアートに挑戦してうまくいかない、あるいはアーティストが無理にデータを扱って破綻してしまう。そうした過剰な試みの中に、人間らしさや誠実さを感じるからかもしれません。CCBTのキャンプは、まさにそんな「失敗が許される場」でした。成功や完成ではなく、ズレや失敗、混乱の中にある感触。それをどう感じ取って、どう付き合っていくか。CCBTは、そんな名前のついていない領域をつくるための場所であって欲しいと思います。

- 1 欧米の2学会が初めて日本で合同で開催した、人工生命の国際会議「ALIFE 2018」で掲げられたテーマ。日本科学未来館に世界各国から研究者らが集まり、AIを超えた概念である「人工生命」について議論を交わした。
- 2 アメリカの認知科学者、精神科医のジェローム・レトビンが1960年代に提唱した仮説。2000年代に入り、主にサルを対象とした実験で特定の概念や対象物を識別する際に活動する仮想的な脳神経細胞の存在が発見されたとする研究などがこれを支持する。

and end up with a dud. And it's perhaps in such excessive attempts that we sense humanity and sincerity. The CCBT camp was exactly this kind of place where we were allowed to fail. It wasn't about success or completion, but about feelings of misalignment, failure, and confusion. How do we pick up on that? How to accompany it? I want CCBT to be a place for making such unnamed realms.

インタビュー：2025年7月
聞き手：庄野祐輔、島田芽生（CCBT）

Interview: July 2025
Interviewers: Shono Yusuke, Shimada Mei (CCBT)



土井樹（音楽家、複雑系研究者、Alternative Machine Inc. シニアリサーチャー）

社会性生物の群れの同期現象等をテーマに研究を行うとともに、人工システムを含む「他者」が持つ固有の経験や感じ方を、その存在自身の立場から理解するための手段をテーマとして作品制作を行っている。主な展覧会に「ALTERNATIVE MACHINE」(2021年、WHITEHOUSE、東京)、「海の見方を忘れた」(2022年、JINNAN HOUSE)、「MONAURALS」(2023年、WHITEHOUSE、東京)、「Harsh Listening」(2025年、LEESAYA、東京)。主な音楽作品に『Peeling Blue』(CD、2017年)。

Doi Itsuki (musician, complex systems researcher / Senior Researcher, Alternative)

Doi Itsuki pursues research on synchrony in social groups alongside an artistic practice exploring means of understanding the unique experiences and feelings of others, including artificial systems, from their own standpoints. His major exhibitions include *ALTERNATIVE MACHINE* (2021, WHITEHOUSE, Tokyo), *I Forgot How to Look at the Ocean* (2022, JINNAN HOUSE, Tokyo), *MONAURALS* (2023, WHITEHOUSE, Tokyo), and *Harsh Listening* (2025, LESSAYA, Tokyo). His music releases include *Peeling Blue* (CD, 2017).

多様な専門性を持つ参加者が集い、
協働と思考を通じて問いに対する新たなアプローチを探るキャンプ。
参加者の領域横断的な視点と、対話と制作を通じた実践によって、思考の芽を育てる。

The Camp program brings together participants with wide-ranging expertise
to search for new approaches to questions through collaboration and ideas.
Participants' transdisciplinary perspectives and dialogue- and production-led practices nurture the seeds of thinking.

文：伊藤隆之
Text: Ito Takayuki

CCBTのキャンプは毎回面白い。参加者のバックグラウンドは実に様々で、設定されたテーマとは一見関係なさそうな専門性を持つ人も多い。そうした人たちが、豪華な講師陣によるレクチャーやワークショップを経て高めた知識や関心を協働による試行錯誤の中でかたちにしなが、参加者同士はもちろん、最終日まで伴走する講師陣との議論や手を動かす過程を通じて各々の問いへつなげていく。個々の専門性による多様な視点は、それまで気づかなかった新たな発見をもたらす。皆で白熱した議論を交わしながら、手分けして最終成果をつくり上げていく、その熱気には毎回圧倒される。キャンプの第4回目は、生命科学とテクノロジー、そして生命倫理の接点を探る濃密なプログラムだった。CCBTのミッションに含まれる「デジタルクリエイティブ」という言葉からは、どこか無機質なものを想像しがちだが、このキャンプでは、生き物を扱う技術であるバイオテクノロジーと、目には見えないマクロ・ミクロな情報を読み解くための手段としてデジタルテクノロジーを掛け合わせ、生態系というスケールの大き

The CCBT Camp program's editions are always fascinating. Hailing from various backgrounds, many of the participants have expertise with seemingly little connection to the set theme. Over the course of lectures and workshops led by eminent instructors, these participants hone their knowledge and interests through collaborative trial and error, connecting them to their inquiries via a process of discussion and hands-on work not only with each other but also the instructors accompanying them through to the final day. The diverse perspectives stemming from their individual expertise lead to new, previously unnoticed discoveries. It is always overwhelming to see the enthusiasm with which everyone engages in heated discussions and divides up the work to create the final results.

The fourth camp was an intensive program exploring the intersection of life science, technology, and bioethics. The “digital creativity” cited in the CCBT mission tends to conjure up a somewhat inorganic image, but this camp combined biotechnology, which involves living things, with digital technology as a means of interpreting invisible macro and micro data, tackling the large-scale theme of ecosystems.

During the camp, researchers, artists, and other practitioners



伊藤隆之（CCBTテクニカル・ディレクター）

2023年まで山口情報芸術センター[YCAM] InterLabディレクターをつとめる。現在は、CCBTにてテクニカル全般のディレクションを行う。音響エンジニアリング、ソフトウェア開発からバイオテクノロジーの応用まで、幅広い技術ディレクションを手がけ、多くの芸術作品やワークショップの制作、イベントやプロジェクトの企画などに関わる。

いテーマに取り組んだ。キャンプ期間中は、研究者やアーティスト等の実践者から、生態系や生命をめぐる多様な技術や視点が共有された。生命を扱う彼らの言葉からは、生態系の存在やその関係性への深い敬意が感じられた。はじめは参加者たちの戸惑いも見られたが、表情や振る舞いが日を追うごとに変わっていく姿は印象的だった。講師陣からは毎日のように関連書籍を持ち込まれ、会場の一角が小さな図書館のように進化していったことも好奇心に溢れたキャンプならではの光景だった。成果発表での講師陣による専門的かつ温かな講評とともにキャンプは幕を閉じたが、成果展が始まってからも参加者の来訪は続き、作品のアップデートや在廊対応、さらにはオンライン上でのやり取りも数カ月間にわたり続いていた。キャンプはこの期間だけのものではなく、ここで生まれた有機的なつながりがまた新たな何かの種となる。だからやっぱり、CCBTのキャンプは毎回、終わってからも面白い。

shared their different techniques and perspectives on ecosystems and life. The things they said about life conveyed a deep respect for ecosystems and the relationships that exist within them. While the participants appeared initially hesitant, it was striking to watch their facial expressions and behavior change over the course of each day. The instructors brought along related literature almost daily, with a corner of the venue growing into a small library and embodying the sense of curiosity that fills these camps. The camp concluded with expert and warm feedback from the instructors during the presentations of the results. Even after the exhibition of the results began, participants continued to visit, update their works, provide in-person support, and engage in online exchanges for several months. In this sense, each camp is not just for the period of its nominal duration: the organic connections forged there become the seeds of something new. And this is why every CCBT camp remains interesting, long after it ends.

Itō Takayuki (CCBT Technical Director)

Ito Takayuki was the director of InterLab at Yamaguchi Center for Arts and Media until 2023. Ito currently oversees all technical direction at CCBT. He provides technical direction across an array of areas, from sound engineering and software development to biotechnology applications, and has worked prolifically as a producer for artworks and workshops, and event and project planner.



SHOWCASE

ショーケース

アーティストや研究者が取り組むアート&テクノロジーによる表現やその技術的背景と制作過程を紹介する展覧会ならびに関連プログラム。私たちの生活と切り離せない社会の変容やテクノロジーの進展等を扱いながら、鑑賞と体験を通じてものづくりの創意工夫を体験できる機会を広く共有します。2024年度は「視覚と聴覚」「ゲームと身体性」をテーマに開催しました。

Showcase features exhibitions introducing cutting-edge creative expression by artists and researchers, those technological contexts, and their creative processes. It deals with the social changes and technological advances that are inseparable from our daily lives, providing a wide range of opportunities to discover artistic and design ingenuity through viewing and experiencing exhibits. The program themes for 2024 were "sight and sound" and "games and physicality."



2024.07.13-09.16

オーディオゲームセンター+CCBT

Audio Game Center + CCBT

音からつくり、音で遊ぶ。わたしたちの想像・創造を刺激する。
Creating with sound. Playing with sound. A game center that inspires
imagination and creativity.

研究者、プログラマー、キュレーター、障害当事者から成る協働チーム「DDD (DisabilityDrivenDesign) Project」をパートナーに迎え、「音からつくる、音で遊ぶことを実験・思考するラボラトリー」をテーマとした展覧会を開催。本展では、これまで主に視覚障害者の間で制作され、楽しまれてきたオーディオゲームを、DDDおよび大学で制作された作品群、公募で集まった市民とともに創作した新たなゲーム、世界各地のクリエイターにより発表された作品の3つのコーナーで紹介しました。音から発想し、音だけでつくられるオーディオゲームを共創・プレイする体験を通じ、テクノロジーと人間の知覚がもたらす豊かな表現と、今日的なアクセシビリティやインクルージョンのあり方を実践的に探求しました。

CCBT partnered with the Disability-Driven Design Project (DDD Project), a collaborative team of researchers, programmers, curators, and people with disabilities, to hold an exhibition program that served as a laboratory for experimenting and thinking about creating from and playing with sound. Audio Game Center + CCBT showcased audio games, which are typically created and enjoyed primarily by visually impaired people, across three sections: games produced by DDD Project and universities; new games created in collaboration with members of the public through open calls; and works presented by creatives from around the world. Offering the experience of co-creating and playing audio games conceived from and made entirely with sound, Audio Game Center + CCBT was a hands-on exploration of the rich expressive potential enabled by technology and human perception, as well as contemporary approaches to accessibility and inclusion.

プログラムディレクション：田中みゆき（キュレーター、プロデューサー）、野澤幸男（プログラマー）、寛康明（研究者、アーティスト／東京大学大学院教授）
企画協力：Disability Driven Design Project (DDD Project)

Program Directors: Tanaka Miyuki (curator, producer), Nozawa Yukio (programmer), Kakehi Yasuaki (researcher, artist / Professor, University of Tokyo)
Planning Support: DDD Project (Disability-Driven Design Project)

音でゲームを楽しむ！ Enjoying Games through Sound

オーディオゲーム作品の展示
アート、テクノロジー、デザインの専門性と、「障害」というコンディションの中で生まれる発想や感覚を活かし、DDDが開発した4つのゲームを体験できるコーナー。ステレオパンニングによる音像定位を用いたレーシングとアクション、立体音響技術による没入感あふれるホラー、そしてAR技術を使ってオーディオゲームを制作できるアプリを展示しました。オンラインで発表されることが多いオーディオゲームを、みんなでプレイできるよう実空間に展開したこれらの作品は、音だけで空間・物語を知覚し、音だけで移動・スピード・状況描写を想像する新たな体験を来場者にもたらししました。

Audio Game Exhibits
In this section, visitors could experience four games developed by DDD Project, utilizing the team's expertise in art, technology, and design, as well as the ideas and sensations innate to the conditions of disability. The exhibits included a racing and action game that uses stereo panning for sound image localization, an immersive horror game using 3D audio effects, and an app that allows users to create audio games using AR technology. While audio games are often released online, the exhibits meant visitors could play them in a physical space with other people, providing new experiences of perceiving space and narrative through sound alone, and imagining movement, speed, and situations.

展示作品 Exhibits
レーシングゲーム「大爆走！オーディオレーシング」／リズム・アクションゲーム「スクリーミング・ストライクneo」／ストーリーテリング・ホラーゲーム「幽霊のいるところ」／オーディオゲーム制作アプリ「Audio AR Game Maker」
Super Audio Racing! (racing game), Screaming Strike neo (rhythm and action game), Where the Ghost Dwells (horror game), Audio AR Game Maker (audio game design app)



世界の様々な作品をプレイ！ Playing the World of Audio Games

オーディオゲーム・アーカイブ+
世界各地のオーディオゲームを集めたゲームコーナー。ここでは、音で構成されたオーディオゲームとともに、音によるアクセシビリティ機能を付与したビデオゲームをあえて並置し、音を主とするゲームの多様なあり方を紹介しました。展示されたのは、グラフィック要素を付与したオーディオゲームや、音声読み上げや音響キュー、ナビゲーションアシスト等のアクセシビリティ機能を付与したビデオゲームなど。多様な来場者が一緒にゲームをプレイすることを可能にするこれらのゲームからは、音のリアリティや表現のみならず、視覚優位の情報環境に対する「アクセシビリティ」の様々なアプローチの可能性が見えてきます。

Audio Game Archive+
This section featured a selection of audio games from around the world. Audio games composed entirely of sounds were placed alongside video games with audio-accessible features, showcasing the diverse possibilities of audio-centered gaming. Accessible features such as graphic elements in audio games for seeing players, text-to-speech and audio cues in video games, and navigation assistance allowed a wider range of visitors to play together. The games seek to achieve not only audio realism and expression, but also inclusive ways to play, revealing new approaches to accessibility in our visually dominant information environment.

展示作品 Exhibits
「後だしジャンケン」野澤幸男／「オーディオ・ストライク」諸熊／「マインスイーパー」諸熊／「Audio Game Hub」Jarek Beksa／「Blind Drive」Lo-Fi People／「Din」Team_Bill (Global Game Jam 2007にて制作)ほか
Atodashi Janken (Nozawa Yukio), Audio Strike (Morokuma), Minesweeper (Morokuma), Audio Game Hub (Jarek Beksa), Blind Drive (Lo-Fi People), Din (Team_Bill, created at Global Game Jam 2007), and more

一緒につくる！
Collaborating on Making Games from Sound

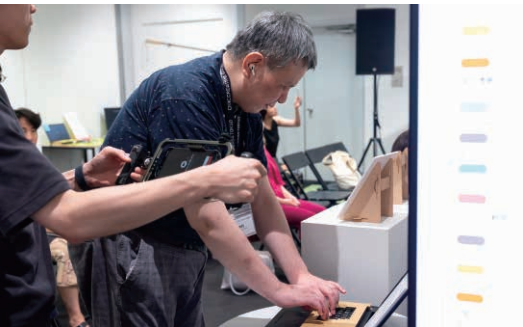
ハッカソン「音からゲームをつくる」
DDDとCCBTが協働し、オーディオゲームのつくり手を増やすことを目的とした3日間のハッカソンを開催。公募で集まった一般参加者22名と、視覚障害のあるブラインド・ファシリテーター6名、エンジニアやアーティスト6名の計34名がグループに分かれ、7つのゲームが誕生しました。会期中には出来上がったプロトタイプを一堂に展示し、来場者がプレイ。制作者は、その反応を踏まえて継続的にゲームのアップデートに取り組みました。インクルーシブな創作とコミュニケーションのための環境を重要視することにより、本ハッカソンは、国内ではまだまだ限定的とも言えるオーディオゲームの開発者とそのコミュニティに新たな仲間を増やす機会となりました。

出展作品
「ありきたりで不親切なエレベーター」安藤新樹、梅田正人、江頭実里、鈴木智子、長坂らも、長島千尋、湯谷承将／「利き音」草野航太、木原共、吉原美和／「社会人魔法少女オル」鈴木椋大、野澤幸男、宮村梓沙／「Touchstones」カルメン・パバリア、すずえり（鈴木英倫子）、マイケル・スミス・ウェルチュ、松浦知也、山崎阿弥／「聴覚神経衰弱」岩谷真尋、大町祥輝、辻勝利、深野奨太、福原聡太郎／「バードっち」石田颯人、カイカセイ、sion、白井崇陽、中山蒼玄、南部隆一、真しろ、李伊婧／「ぶるパッチン」加藤秀幸、たけうちしん

総合ファシリテーター：犬飼博士

Hackathon: Making Games from Sound
DDD Project and CCBT held a three-day hackathon with the aim of increasing the number of audio game creators. A total of thirty-four participants—twenty-two participants recruited through an open call, six blind facilitators, and six engineers and artists—split into groups and created seven games. The completed prototypes were exhibited during Audio Game Center + CCBT and played by visitors. The creators continued to update the games based on player feedback. By emphasizing an environment for inclusive creation and communication, the hackathon provided an opportunity to recruit new members to the audio game developer and community, which is still relatively small in Japan.

Exhibits
Ordinary Unfriendly Elevator (Ando Shinki, Umeda Masato, Egashira Misato, Suzuki Tomoko, Nagasaka Lamo, Nagashima Chihiro, Yutani Tsugumasa), sound sommelier (Kusano Kota, Kihara Tomo, Yoshihara Miwa), OL, a magical girl from the office (Suzuki Ryota, Nozawa Yukio, Miyamura Azusa), Touchstones (Carmen Papalia, Suzueri [Suzuki Elico], Michael Smith-Welch, Matsuura Tomoya, Yamasaki Ami), Auditory Pairs (Iwatani Mahiro, Omachi Yoshiki, Tsuji Katsutoshi, Fukano Shota, Fukuhara Toshitaro), Birdatch (Ishida Hayato, Kai Kasei, sion, Shirai Takaaki, Nakayama Sogen, Nambu Ryuichi, Mashiro, Li Isei), VibClap (Kato Hideyuki, Takeuchi Shin)
General Facilitator: Inukai Hiroshi



関連イベント
会期中には、本展のディレクターであり、出展作家でもある野澤幸男がブラインド・ファシリテーターとなり、展示されたゲームの体験会を開催。さらに、オーディオゲームの新領域を生み出した「Blind Drive（ブラインドドライブ）」の開発者によるトークを実施しました（詳細p.97）。インクルーシブなプレイ環境と開発環境に触れるイベントを通じ、「障害」を乗り越えるコミュニケーションツールとしてのゲームの可能性を提示しました。

Related Event
During the exhibition, one of the directors and exhibiting artists, Nozawa Yukio, acted as a blind facilitator, leading hands-on sessions for the games on display. There was also a talk featuring the developer of *Blind Drive*, a game that pioneered a whole new field of audio games (p. 97). Having enabled participants to experience inclusive playing and development environments, the program highlighted the potential of games as communication tools that overcome obstacles.

上：ミートアップ「サウンドテクノロジーとオーディオゲームの未来」
下：報告会「オーディオゲームの共創からはじまったこと〜ハッカソンを振り返る〜」
Top: Meetup: The Future of Sound Technology and Audio Games
Bottom: Hackathon Presentation: What Starts with Audio Game Collaboration

田中みゆき（キュレーター、プロデューサー）
「障害は世界をとらえ直す視点」をテーマにカテゴリーにとらわれないプロジェクトを企画。表現の見方やとらえ方を障害当事者含む鑑賞者とともに再考する。近年の仕事に、映画「ナイトクルージング」（2019年）、「音で観るダンスのワークインプログレス」（2017年〜、KAAT神奈川芸術劇場劇場ほか）、「ルール？展」（2021年、21_21DESIGNSIGHT）など。2022年、ACCの助成を得てニューヨーク大学障害学センター客員研究員としてニューヨークに滞在。共著に『ルール？本 創造的に生きるためのデザイン』（2024年、フィルムアート社）、単著『誰のためのアクセシビリティ？』（2024年、リトルモア）がある。

Tanaka Miyuki (curator, producer)
Tanaka Miyuki produces category-defying projects that explore how disabilities offer perspectives that redefine the world. She rethinks the way we perceive expression with audiences that include people with disabilities. Recent projects include Dance Work in Progress with Creative Audio Descriptions (2017–, Kanagawa Arts Theatre and other venues), the film *Night Cruising* (2019), and the exhibition *Rules?* (2021, 21_21 DESIGN SIGHT). In 2022, Tanaka conducted research in New York as a visiting scholar at New York University’s Center for Disability Studies on a grant from the Asian Cultural Council. Her publications include *Rules? Design for Living Creatively* (2024, Film Art, co-authored) and *Who Is Accessibility For?* (2024, Little More).

野澤幸男（プログラマー）
音だけで表現する50を超えるゲームをつくり、国内外に数百人のファンがいる全盲のゲームクリエイター。筑波大学附属視覚特別支援学校高等部卒業、慶應義塾大学環境情報学部卒業。現在は、企業のプログラマーとして勤務。3歳の時にすべての視力を失う。小学生の頃からコンピュータに強い興味を持ち、独学でプログラミングを習得し、視覚障害者向けのアプリケーション開発を始める。これまで開発したゲームは、Webサイト「にゃんちゃんの家」にて公開中。

Nozawa Yukio (programmer)
The creator of over fifty games that are played only with sound, Nozawa Yukio is a blind game developer with hundreds of fans in Japan and abroad. He graduated from the University of Tsukuba Special Needs Education School for the Visually Impaired High School, and then Keio University’s Faculty of Environment and Information Studies. He currently works as a programmer. Nozawa completely lost his sight at the age of three. From around the time he was at elementary school, Nozawa developed a strong interest in computers, began to teach himself programming, and started to make apps for users with visual disabilities. His portfolio of games to date is available on his website.

寛康明（研究者、アーティスト／東京大学大学院教授）
1979年京都市生まれ。インタラクティブ・メディア研究者／アーティスト。慶應義塾大学、MIT等での活動を経て、2018年より東京大学大学院情報学環にて研究・制作・教育に従事。博士（学際情報学）。物理素材や現象とデジタル技術を掛け合わせ、モノや身体、空間を介した体験を拡張するインタラクティブ・メディアを開発する。エンジニアリング／アート／デザインに分野をまたがって活動を展開し、SIGGRAPH、Ars Electronica Festival、YCAMI山口情報芸術センター、ICCなどでの展示や、STARTSPRIZE 2022 Honorable Mention、第23回文化庁メディア芸術祭アート部門優秀賞、ACM CHI2017 Best Paper Award、平成26年度科学技術分野の文部科学大臣表彰若手科学者賞など受賞も多数。

Takehi Yasuaki (researcher, artist / Professor, University of Tokyo)
Born in Kyoto in 1979, Takehi Yasuaki is an interactive media researcher and artist. After periods at Keio University and MIT, he joined the University of Tokyo Interfaculty Initiative in Information Studies in 2018, where he researches, creates, and teaches. He holds a PhD in interdisciplinary information studies. Takehi develops interactive media that combine physical materials and phenomena with digital technology, expanding experiences through objects, the body, and space. His work spans the fields of engineering, art, and design, with exhibitions at SIGGRAPH, Ars Electronica Festival, YCAM, and ICC, among others. He has received numerous awards across various fields, including an Honorable Mention at the STARTS PRIZE 2022, the Excellence Award in the Art Division of the 23rd Japan Media Arts Festival, Best Paper Award at ACM CHI 2017, and Minister of Education, Culture, Sports, Science, and Technology’s Young Scientist Award in 2014.

CCBTのアート・インキュベーション・プログラムでのメンターを務め、視覚に依存しないゲーム開発のあり方を
探る「オーディオゲームセンター＋CCBT」等、多様な背景を持つ参加者との共創の場を設計してきたキュレーター、
プロデューサーの田中みゆき氏。多様な身体にひらかれたテクノロジーや、プロセス重視の実践を軸に、教育・福
祉・芸術の境界を越えるアプローチを実践してきた田中氏に、CCBTという「ともにつくることを前提とした場所」
における制度設計や、都市における文化拠点の可能性、また現代における居場所とテクノロジーのあり方等につい
て話を伺った。

田中みゆき

Interview with
Tanaka Miyuki

制作を通じて他者と出会う、
制度と実践のあいだにある
場づくりの試み

Encountering Others through Creativity:
Attempting to Make Somewhere
between an Institution and Practice



Photo: Otsuto Masashi

Curator and producer Tanaka Miyuki has served as a mentor for CCBT’s Art Incubation program and has designed co-
creation spaces with participants from diverse backgrounds, including Audio Game Center + CCBT, which explored
non-visual ways to develop games. Focusing on technology accessible to different kinds of bodies as well as process-
oriented practices, she has undertaken approaches that transcend the boundaries of education, welfare, and art. She
discusses the institutional design of CCBT, a place premised on co-creation, and the potential for cultural hubs in cities,
and today’s state of places of belonging and technology.

「一緒につくる」のが、CCBTの個性

アーティスト・フェローのメンターの仕事で私が関心
を持っていたのは、「メディアテクノロジーが社会と
どのように関わるのか？」という視点でした。だか
ら、個々のアーティストが作品制作を通じて社会とど
のように接続できるのか、あるいはほかの分野とどう
関わるかという点を特に注目していました。あわよ
くば、メディアテクノロジーに強みを持つ人と、全く
別の専門分野の人が出会って実験できる場になったら
いいなと。でも、実際にはいろんなハードルがありま
す。メディアアートという領域の「内」と「外」では、
文脈の解釈が大きく異なります。領域外の人たちが、
CCBTの文脈を読み解くのは実は難しいんです。だか
らこそ、CCBTが「ここで何ができるのか？」をもっ
と積極的に自ら発信して、そのギャップを埋めていく
必要があると感じています。「場所を提供する」とい
うスタンスではなく、「一緒につくる」というスタンス
ですね。そのためのスタッフもいるし、ツールもある
し、環境も整っている。仮に設備が足りなくても、な
んとか調達しようとしてくれる人たちがいる。CCBT
は、そういう「ともにつくることが前提になっている
場所」だと思います。

CCBT’s Particularity: Making Together

As a mentor for the artist fellows, I have been interested in
the how media technology can relate to society. As such, I
particularly focused on how individual artists can engage with
society or other disciplines through their work. Hopefully, we
can make CCBT a place for people with expertise in media
technology to meet others from totally different fields, and
experiment together. However, there are many obstacles to
achieving this. Interpretations diverge significantly between
those in and outside the media art field. It’s quite difficult for
people outside the field to understand CCBT’s contexts. And
that’s why I think it’s necessary for CCBT to actively engage
more in bridging that gap and in communicating what people
can do at CCBT. Its stance is not simply to provide a place
to work, but to make together. And CCBT is furnished with
a team, tools, and environment to that end. Even if it doesn’t
have a piece of equipment you need, people will endeavor
to find it for you elsewhere. I believe CCBT to be a place
premised on making things with others.

オーディオゲームハッカソンが生んだ共感の回路

CCBTと私の関わりはメンターだけではなく、展示
「オーディオゲームセンター＋CCBT」では企画プロ
デュースで参加しています。「オーディオゲームセン
ター」は、2017年にスタートしたプロジェクトですが、
CCBTならではのオーディオゲームセンターをつくる
のが今回の狙いでした。短い準備期間だったこともあ
り新作制作は難しい状況でしたが、せっかくならみん
なで一緒につくる場にしたいと思い、ハッカソンを柱
の一つにしました。

目的は「良い作品をつくる」ことではなく、視覚中心
のゲーム開発の現状に対して、オルタナティブなつく
り方を模索することです。例えばゲーム開発で欠か
せない音楽編集ソフトひとつとっても、波形を目で
見て編集するものばかりで、視覚に依存しています。
目の見えない人にとって、それは大きなハードルです。
結局、ゲーム開発も「目が見える人の価値観」でつく
られているという現状があります。

私たちは普段、目の見えないプログラマーと一緒に活
動しているのですが、彼と「一緒につくる」ことがで

A Pathway for Empathy from the Audio Game Hackathon

My involvement with CCBT is not limited to being a mentor.
I also participated in planning and producing Audio Game
Center + CCBT. Audio Game Center began as a project in
2017, but this time I aimed to make a version unique to CCBT.
Given the short preparation time, it was hard to create new
works, but I wanted to make it a place for collaboration, so I
positioned the hackathon as a core part of the program.

The goal was not to make a “good” work, but to explore
alternative approaches to the current visually oriented style
of game development. For instance, even with music editing
software, which is essential for game development, most
software requires you to edit waveforms visually, relying on
the sight of the developer. For people who are blind, this is
a major obstacle. At the end of the day, the current state of
game development means that games are created based on
the values of seeing people.

We usually work with a blind programmer, but there are
still far too few people who can collaborate with him. That’s
why we wanted to increase that number. The design for the
program was also quite elaborate, with a visually impaired
facilitator assigned to each team, and we also made sure to

きる人は、まだ圧倒的に足りていないので、キャンプではそういう仲間を増やしたかったです。プログラム設計もかなり贅沢で、視覚障害のあるファシリテーターを各チームに入れた上で、プログラミングができるメンバーも含めるようにしました。一般参加者につくれる人がいなければ成立しませんから。「オーディオゲームは初めてつくる」という方ばかりでしたが、とても良いものが生まれました。

ハッカソンでは、それまでにはなかったようなテーマも生まれました。たとえば、視覚障害のある方が「エレベーターの階数を示す音声がないとき、降りるのが怖い」と話してくれたんです。その経験談をもとに、階数の音を聞き分けるゲームが誕生しました。こうしたアイデアは、当事者でないとなかなか出てこないと思います。でも、ゲームとして体験すると、「なるほど、音の雰囲気だけで階数を判断するのは難しい」と実感する。言葉で「見えない人の感覚」を伝えるのは難しいですが、ゲームと一緒につくる過程では、それを「理解しようとする回路」が立ち上がっていく。共感のきっかけとして、すごく強いものになったと思います。そのプロセスがなにより面白かったですし、その過程にこそ意味があると思います。

つくることは、関係を築くこと

もう一つ大事なことは、「つくるぞ」という空気が現場

にしっかりとあったこと。視覚の有無に関わらず、そういう空気って伝わるんですよね。別のプロジェクトで、引きこもりの若者とアーティストが協働する機会があったんですが、初日を終えた時は「明日来てくれないかもな」と感じていた参加者が、翌日からものすごい勢いでつくり始めた。その場の空気が「つくる場だ」って伝わったんでしょうね。理屈だけでは説明できない、場の「気」みたいなものがある。「何をしていいかわからない」と思ったとしても、そこで終わらずに「もう一回聞いてみよう」とか、「探ってみよう」と思えるかどうか。場の雰囲気を読み合う時間が、言葉によるコミュニケーション以上に濃密で、とても重要なんです。制作というのは、単に「何かをつくる」ことではなくて、他者と出会って関係を築くプロセスです。それがあからこそ、自分がどういう存在かも見えてくる。完成品では見えない「背景の関係性」や「意志の交差」みたいなものが、プロセスの中にある。それは何かを「教える」ことではなく、「何かが起こる空間をどう設計するか」に近い。作品をつくって見せるより、その場に一緒にいることを通じて、前に進もうとしている空気をともに感じられることが私は重要だと思っています。

制度と実践のあいだに立ち上がる場所

私が今いちばん関心があるのは、制度の狭間にある実践をどう支えるかということです。アートとも福祉と

も教育とも言い切れない、でも確かに必要とされている活動。それを支える場所として、CCBTのような存在が重要になってくる。CCBTはそういう「制度と実践の中間」に位置する新しいモデルとしての可能性がある。誰かの専門性や文脈に依存するのではなく、ともに学び合い、つくり合う空間。そういう場所があるだけで、すでに社会に対して大きな価値を持つと思います。

今、私たちが居場所を必要としている背景には、皮肉なことにスマートフォンの存在があると思うんです。多くの人にとって、もはやスマートフォンが「居場所」になってしまっている。一見多くの人や物事と関わっているように思えるかもしれないけれど、それは本当の意味での「居場所」なんでしょうか？それはテクノロジーが「孤立を生むもの」として機能してしまっているということでもある。でも本来、テクノロジーは人を孤立させないためにも使えるはずです。物理的な場所でこそ、ビジネスの世界で追求される価値観とは別のテクノロジーのあり方を提示することができるはずです。CCBTはまさにそういうことができる場所だと思うんです。私がCCBTを「展示する場所」にしないほうがいい」と考えている理由はそこにあります。展示という形式になると、「観る人」と「観られる人」、「つくる人」と「評価する人」が分断されてしまう。でも「誰もがつくり手として関われる」「自分も手を動かせる」と思える空間の方が、居場所としての関わりしろが大きい。だから、「あなたがつくるのを待っている」という姿勢をもっと前面に出してもいいと思うん

です。「あなたの制作を楽しみにしている」「あなたのアイデアを受け止めたい」というような、施設側の能動的な期待感。それは企画展ベースの美術館ではなかなか難しいことですよね。特に都市では人の流れが速く、滞在時間も断片的になりがち。だからこそ、そういう場は人が立ち止まり、関わるきっかけが生まれる。「ともに何かをつくることを前提とした場所」としてこそ、CCBTはその意義を発揮できると思っています。

今のCCBTについて説明しようとする、「美術館ではない」「博物館でもない」「収蔵品を持たないアートセンターでもない」と、どうしても「消去法」になってしまう。でも裏を返せば、新しい施設の枠組みを提案するチャンスでもあります。「一緒にやろう」という姿勢を前提にした施設は、まだないと思うんです。これは、都市の中にあるからこそ求められるかたちだとも言えます。地方のレジデンスでは、ある程度閉じた環境の中でじっくり制作するスタイルが合っていますが、都市ではむしろ「断片的な関与」や「偶発的な出会い」をどう支えるかが問われます。CCBTはそういう「都市型施設」のモデルになりえると思う。しかもそれにとどまらず、「CCBTが関わったら何かが起こる」ような、「影響装置」としてのあり方を目指せると思います。そのためには、施設の「中」に何があるかよりも、「外」にどう作用するかが大事なんですよ。ラボやアトリエとしての機能を優先しながら、街と関係していくこと。その先にしか、CCBTの進化はないと思います。



ハッカソン「音からゲームをつくる」(Audio Game Center + CCBT)にて、オーディオゲームを体験する参加者の様子
A participant trying an audio game at the "Making Games from Sound" hackathon

include people able to program. None of that would work if we didn't have general participants capable of doing creative work. For many of the participants, it was their first time to make an audio game, but the results were nonetheless impressive.

Out of the hackathon also came themes that we had never explored before. For example, a visually impaired person shared how they were afraid to get off an elevator without an announcement of the floor number. That experience led to a game in which players distinguish between the sounds of different floors. Such an idea would not come easily to someone who isn't visually impaired. But when you experience that as a game, you realize how difficult it is to determine the floor number based just on the "mood" of a sound. And that's a very powerful trigger for empathy. It's difficult to convey the sense of being blind verbally, but over the course of creating a game together, a pathway for understanding is established. That was the most interesting development, and why I think the process itself is meaningful.

Creating Is Building Relationships

Another important thing was the strong desire to collaborate that arose in the venue. That kind of atmosphere comes across regardless of whether you're seeing or visually impaired. In another project, I had the opportunity to bring together young socially withdrawn people and artists. After

the first day, we thought some participants might not return, but they did and began eagerly engaging in creating things. I think the atmosphere in the venue conveyed how it was a place for creativity. Then there's what we might call the "spirit" that we can't really explain by logic alone. Even if you don't know what to do, you don't quit. You know you can ask again or try something else. The time spent interpreting the atmosphere somewhere is much more intense than verbal communication and of utmost importance. Creating is not simply making something; it's a process of meeting and building relationships with others. And it's through this process that you can see who you are. Also present within that process are things not visible in a finished work, like the relationships that linger in the background or how the intentions of the makers intersected. It's not about "teaching" something, but designing a space where something happens. Less than creating and exhibiting works, I think what's more important is sharing a feeling of trying to move forward by being together in the same place.

A Place Between an Institution and Practice

My main interest right now is in the question of how to support practices that operate in the gaps between systems or institutions. I mean the activities that resist categorization as just art, welfare, or education, but which we definitely need. And I think that CCBT plays an essential role as a place for



ミートアップ「サウンドテクノロジーとオーディオゲームの未来」の様子
Speakers at "The Future of Sound Technology and Audio Games"



ハッカソン「音からゲームをつくる」(Audio Game Center + CCBT)の様子
Participants in the hackathon "Making Games from Sound"

supporting such activities. It has the potential to be a new model of somewhere located between institutions and practices. A space for learning and creating together, not reliant on someone else's expertise or other contexts: a place like that is of great value to society.

Our current need for a place to belong originates, ironically, in the existence of smartphones. For many, their phone is now their place of belonging. While our handheld devices might indeed seem to connect us with lots of people and things, is that a place to belong in the true sense of the term? Technology is actually functioning as something that leads to isolation. And yet, technology can be used to stop people from becoming isolated. It's in physical spaces that we can present approaches to technology different from the values pursued in the business world, and CCBT truly is such a place. It's why I think we shouldn't turn CCBT into a place for exhibits. Once you adopt the format of an exhibition, divisions appear between viewer and viewed, between creator and critic. But a space where, on the other hand, anyone can interact with the creators and where you too can get involved in hands-on ways offers greater opportunities for engagement as a place where you belong. And that's why I think CCBT should further emphasize a stance of being ready to welcome anyone who wants to create. Actively anticipating and looking forward what people will make, and wanting to hear their ideas, is not easy for an art museum with a space for curated exhibitions. Especially in cities, people come and go so quickly, tending to make fleeting visits. And this is precisely

why such places create opportunities for people to pause and interact. CCBT can demonstrate what makes it exceptional when it embraces a role as a place premised on collaborative creativity.

When I attempt to explain the current state CCBT, I inevitably fall back on negatives, on what it's not: it's *not* an art museum or other kind of museum, it's *not* an art center with a collection. Another way of looking at this, though, is that it represents a chance to propose a whole new framework for a facility. I don't think any facilities to date are premised on a truly collaborative attitude. Arguably, this is the approach that's required for a venue in a city. For a residency in a regional area, a style of allowing participants to focus on doing their work in a relatively closed-off environment is more appropriate. But in a city, it rather comes down to how we can support piecemeal involvement and unexpected encounters. CCBT can serve as a model for this kind of urban facility or venue. And not just that, it can aim to be what we might call an "influencing device," by which something happens when CCBT gets involved. As such, the crux of the matter is not so much what's inside as how it affects what's outside. Prioritizing its functions as a lab and studio while also engaging with the city: only by pursuing this path will CCBT evolve.

インタビュー：2025 年 7 月
聞き手：庄野祐輔、八木あゆみ
プロフィール：p. 69

Interview: July 2025
Interviewers: Shono Yusuke, Yagi Ayumi
Profile: p. 69



WORKSHOP

ワークショップ

多様な分野のアーティストや技術者と協働し、参加者が実際に手を動かしながら学び・つくる実践的なプログラム。年齢や経験を問わず参加できる機会を設け、テクノロジーと創造性をつなぐ入口を提供します。2024年度は「音」「動き」「AI」「コミュニケーション」等を切り口に、教育機関や他の施設と協働した企画や、自宅で楽しめるワークショッププレシビの開発・公開等、場所にとらわれないかたちで多彩なプログラムが展開されました。

Workshop is a practical program for participants to learn and create with their hands, collaborating with artists and engineers from a variety of fields. It provides opportunities for people of all ages and experience to take part, and enables connections between technology and creativity. In 2024, the program focused on such topics as sound, movement, AI, and communication. Instead of limiting its activities only to CCBT, the program developed projects in partnership with educational institutions and other facilities, and devised and published instructions for workshops that can be enjoyed at home.



CCBTでアート＆テクノロジーに出会う。
一緒につくって学んで、ものづくりの「ひらめき」を見つける。

Encounters with art and technology at CCBT!
Learning together and discovering the inspiration of making things

ひらめく☆道場
Inspiration Dojo

ひらめく★道場

「ひらめく☆道場」は、様々な分野のクリエイターとCCBTのスタッフが開発した、ものづくりの楽しさに出会うためのオリジナルワークショップシリーズ。CCBTの設備「テックラボ」にあるファブリケーション機器を活用した電子工作をはじめ、プログラミング、デザイン、映像、音響等、デジタルクリエイティブの基本を楽しく学ぶことができます。2023年7月の開講以来、毎月テーマを変えて開催しており、他会場での開催・出展や、自宅や学校で取り組めるツールキットの開発・公開等、CCBT内にとどまらない展開と広がりを見せています。2025年3月までに、全10のテーマが開発・実施されました。

Inspiration Dojo is a series of original workshops developed by the CCBT team with creatives from various fields, offering opportunities to discover the fun of making things through encounters with art and technology. Participants learned the basics of digital creativity, including electronic arts and crafts using fabrication tools in CCBT's Tech Lab as well as programming, design, moving image, and sound. Since starting in July 2023, workshops have been held at CCBT with monthly themes. CCBT has actively sought to expand the reach of the series by organizing workshops at other venues, and developing and releasing a toolkit for schools and home use. Until March 2025, a total of ten workshop themes were developed and organized.



ひらめく☆道場のトモダチ！
© The TOMODACHI!



3つのポイント Highlights

- 1. クリエイターと一緒に表現する
「ひらめく☆道場」では、アーティストやエンジニア等、多彩なクリエイターがカリキュラムをデザインし、講師を務めます。参加者はCCBTで彼らと出会い、実験を通じてともに表現をつくり上げることで、アートとデザイン、テクノロジーを使ったものづくりの楽しさを体験します。
- 2. アイデアを実現する力を育む
「ひらめく☆道場」のカリキュラムでは独創性を重視しており、各自のアイデアを実装できるよう講師が参加者をサポートします。自分だけの表現をイメージしながら手を動かすプロセスを通じて、創造性を刺激し、アイデアを実現する力を育みます。
- 3. CCBTでひらめきを拡張する
「ひらめく☆道場」では、ショーケースやアート・インキュベーションなど、CCBTのほかのプログラムに関連したテーマを取り扱います。「ひらめく☆道場」で基礎を学んだ後も、新たな表現や実験を探究できる仕組みを提供することで、「ひらめき」の先にある、さらなる創造に出会える機会を生み出しています。



- 1. Making Things with Creatives
The Inspiration Dojo workshops feature curriculums designed and led by various creatives, including artists and engineers. The participants meet them at CCBT and then experiment and create together, experiencing the fun of making things through art, design, and technology.
- 2. Nurturing the Ability to Realize Ideas
The Inspiration Dojo curriculums focus on originality, with the instructors supporting the participants so that they can achieve their own ideas. Through the process of imagining their own creative expression and using their hands to realize it, the participants stimulate their creativity and nurture their abilities to put ideas into practice.
- 3. Expanding Inspirations at CCBT
The Inspiration Dojo workshops deal with themes related to other CCBT programs like Showcase and Art Incubation. CCBT offers participants ways to explore new forms of expression and experiences after acquiring the basics at the Inspiration Dojo workshops, providing a forum for encountering further creativity that lies beyond those initial sparks.

Photo: Otsuto Masashi

一人ひとりの個性、やりたいことを大切にしてくれていたように感じました。
I felt like the workshop valued each participant's individuality and what they wanted to do.

開講テーマ一覧
Workshop Themes

レギュラープログラムをピックアップ！
Highlights from the Regular Workshops

デジタルファブリケーション入門
レーザーカッター編：
アクリルスタンドをつくらう！
Introduction to Digital Fabrication
Laser cutter workshop:
Making a plastic figure



アルゴリズムデザインの基礎と、レーザーカッターの活用方法を学ぶ講座。CCBTのロゴに採用されている、シンプルな図形の組み合わせによってオリジナルの絵柄を作成するシステムを活用し、アクリルスタンドをつくります。

ひらめく☆サンブラーが
シンプルで使いやすいです。
The sampler is simple and
easy to use.

音にもようがあると聞いてびっくりしました。
水も振動があって、水は面白いと思いました。
I was surprised to learn that sound has
patterns. Water also vibrates, which made me
realize how interesting it is.

天秤をつくらうと思っていたけど、いろいろいじってペット(?)になってじぶんでも不思議。
I thought I'd make a balance, but I played
around until it became a kind of pet, which
was strange even to me.

映像制作入門
組み合わせで映像の印象を変えよう！
Introduction to Video Production
Combining things to change
the impression a video makes!



4Kデジタルビデオカメラと映像編集ソフトを使った表現に取り組む講座。オリジナル作品の制作を通じて、基礎的なテクニックのみならず、映像に隠された技法や効果を発見し、映像表現の可能性を探索します。

In this workshop, participants learn how to use 4K digital video cameras and video editing software. By making an original work, participants discover not only foundational techniques but also video's hidden methods and effects, and explore the creative possibilities of moving image.

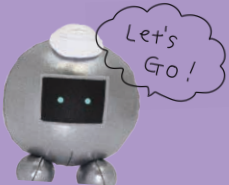
サウンドデザイン入門
マイクとスピーカーで音の世界を探索しよう！
Introduction to Sound Design
Exploring the world of sound
with microphones and speakers!



音の原理や特性とともに、マイクやスピーカーによる表現方法を学ぶ講座。複数のアクティビティを通じて音の伝達の仕組みを理解し、視覚的な表現に挑戦しながら、「響き」について探索します。

In this workshop, participants learn how to use microphones and speakers creatively as well as the principles and special characteristics of sound. Developing an understanding how sound is transmitted via various activities, they try creating something visual using sound, and explore how sound reverberates.

自分でいちから装置をつくり、アイデアも考えたので、最後に達成感があった。
I built a device from scratch and came up with the idea myself, so I felt a sense of accomplishment at the end.



くふうして考えてまんぞくいくものがつくれてよかったです。
I'm glad I was able to make something satisfying by devising ways for it to work.

パソコンで音楽をつくってみたいくなった。
It made me want to try making music on a computer.

夏のエンジニアリング大特訓
動きを観察して、つくってみよう！
Summer Engineering Intensive Training
Observing and making movement!



動きをつくるための機械的な構造設計や、モーターの速度・回転のパターンを制御するプログラミング手法を学ぶ講座。動きに細やかなニュアンスを加える技法を探り、動きが与える印象の多様性について理解を深めます。

Participants learn mechanical structural design for creating movement as well as programming techniques for controlling motor speeds and rotation patterns. They explore techniques for adding subtle nuances to movement, and deepen their understanding of the diversity of impressions that movement can achieve.

おうちで！ひらめく☆道場
Inspiration Dojo at Home

自宅や教室などいろいろな場所で、スマートフォンなどを使い気軽に「ひらめく☆道場」を体験できるガイドをCCBTのWebサイトで公開。

A guide was published on the CCBT website so people can experience Inspiration Dojo at home, school, or other locations just with their phone.

物の動きと体の動きを組み合わせた映像をつくらう！
Creating videos that combine the movements of objects and your body!



iPadやスマートフォンを使い、「企画・撮影・編集」の3ステップで映像制作を体験する講座。映像に関わる仕事や表現を学びながら、「物の動き」と「体の動き」を組み合わせた映像をつくります。

In this workshop, participants use iPads and smartphones to experience video production in three stages: planning, filming, and editing. They create videos combining the movements of objects and bodies while learning about expression and jobs related to filmmaking.

音を探しに出掛けよう！
Going out in search of sounds!



日常の“音”に注目し、スマホで自分だけの音をコレクションする体験です。様々な活動を通じて、マイクやスピーカーの創造的な活用法や、音が伝わる仕組みを学びます。

Participants focus on everyday noises and build their own sound collection with a phone. Through various activities, they learn creative ways to use microphones and speakers, and how sound is transmitted.

アーティストが先生！
Learning from an Artist

プログラミング入門
生成AIと一緒にアニメーションをつくらう！

Introduction to Programming
Making an animation with generative AI!



生成AIを使って表現を生み出す方法を学ぶ講座。大量のデータや情報を学習し新しいデータをつくり出す技術である生成AIの得意・不得意を理解し、プログラミングを通じてパソコン上で動くアニメーションを描画します。

Participants learn how to use generative AI to express something. Students develop an understanding of the strengths and weaknesses of generative AI, a technology that learns from large amounts of data and information to create new data. They then use programming to draw animations on a computer.

講師：倉橋真也（エンジニア、アーティスト）
Instructor: Kurahashi Masaya (engineer, artist)

バイオテクノロジー入門
培地をつくってミクロな生物の世界に触れよう！

Introduction to Biotechnology
Making a growth medium and getting in touch with the world of microbes!



寒天を使った培地（ばいち）をつくり、実験と観察を通して身の回りの微生物の存在について学ぶ講座。微生物が育ちやすい環境について仮説を立てながら、オリジナルの寒天培地をつくり、採取した微生物がどのように成長するのかを観察します。

Participants learn about the presence of microorganisms all around us by making an agar-based culture medium and conducting experiments and observations. They create an original agar medium while formulating hypotheses about the environment in which microbes are likely to grow, and observe how the collected microorganisms develop.

講師：羽田光佐（アーティスト）
Instructor: Haneda Misa (artist)

科学者みたいな気持ちになりました。
理科嫌いが払拭されました。
It made me feel like a scientist. I lost my dislike of science.

出張開催！
Off-Site Editions

スペシャル☆出張 Maker Faire 編
デジタルファブリケーション入門
3Dプリンター編：ミニミニコンベアをつくらう！

Special Maker Faire Edition
Introduction to Digital Fabrication
Making a mini conveyor belt!



（すごく大きな字で）
たのしかった
IT WAS FUN!

デジタルファブリケーションの特性と、活用方法を学ぶ講座。3Dプリンターでつくられたオリジナルのパーツを組み立て、小さなベルトコンベアをつくります。さらにその使い方や表現のアイデアをふくらませていきます。

In this workshop, participants learn about the features of 3D printers and how to use them. They assemble original parts made with digital fabrication tools and machines, and build a small working conveyor belt.

講師：中路景暁（アーティスト、エンジニア）
Instructor: Nakaji Hiroaki (artist, engineer)

SusHi Tech Square 特別出張
電子工作入門
モーターを使ってうごきをつくらう！

Special SusHi Tech Square Edition
Introduction to Electronic Arts and Crafts
Using motors to make something that moves!



電子部品と基板、モーターの構造と電子工作の基礎を学ぶ講座。速度や回転方法を変化させ、動きを制御することを通じて、自身のアイデアを実装する方法としての「電子工作」に挑戦します。CCBT COMPASS 2024の特別出張編として開催しました。

In this workshop, participants learn the basics of electronic arts and crafts as well as how electronic parts, circuit boards, and motors work. By changing the speed, spinning method, and movement, participants explore electronic arts and crafts as a way to implement their ideas. A special off-site edition of the workshop was held as part of CCBT Compass 2024.

講師：中路景暁
Instructor: Nakaji Hiroaki



参加者がつくった人工細胞を蛍光顕微鏡で観察する様子
Using a fluorescent microscope to observe the artificial cells
created in the workshop

つくる・考える・話す：人工細胞のレシピ
Make, Think, Talk: Artificial Cell Recipes

2025.02.15
2025.02.16

講師：車愈澈（国立研究開発法人海洋研究開発機構（JAMSTEC）主任研究員）、福原志保（アーティスト、研究者）
ファシリテーター：小林玲衣奈（CCBT）
Instructors: Kuruma Yutetsu (Senior Researcher, Japan Agency for Marine-Earth Science and Technology), Fukuhara Shiho (artist, researcher)
Facilitator: Kobayashi Reina (CCBT)

人工細胞の研究者である車愈澈氏とCCBTアーティスト・フェローのHUMAN AWESOME ERRORを講師に招き、人工細胞を自分でつくって観察することで「わたしたちの生命」について考える中高生を対象にしたワークショップを開催。実験や観察を身近な道具や場所を使って行う市民科学のアプローチのひとつである「DIYバイオ」の考え方をもとに、人工的に擬似細胞を作製して観察を行いました。細胞の突然変異である「がん細胞」の発生プロセスや細胞と人工細胞の機能の違いについて、講師のレクチャーを通じて学び、9つの工程を経て、参加者全員が人工細胞をつくることに成功しました。また、福原氏のレクチャーでは、HUMAN AWESOME ERRORによるプロジェクト「SuperCells」が取り上げられ、わずかな細胞の中に膨大なデータが内包されていること、そしてそのデータを扱う行為には、倫理的な問いも内包されていることを学びました。

自身の手を動かしながら細胞と向き合った後のディスカッションでは、「自分のつくった細胞は生きていると思いますか？」「自分の細胞と自分のつくった細胞の違いはありますか？」といった問いをもとに、活発に意見を交換しました。ディスカッションを通して、「生きている」とはどういう状態のことを指すのか？、「どんな時に『生きている』と感じるのか？」というような生きることを意味を根本から見つめ直す思考に導かれました。初めて自分の手で人工細胞をつくり出し、互いの考えを共有するという経験は、10代の子もたちに生命をめぐる新たな視点をもたらす貴重な機会となりました。



上：人工細胞の作製に取り組む参加者の様子
下：ディスカッションの様子
Top: Participants creating artificial cells
Bottom: Participant discussion

Artificial cell researcher Kuruma Yutetsu and CCBT artist fellow HUMAN AWESOME ERROR hosted a workshop for junior and senior high school students to think deeper about life by creating and observing artificial cells. Based on the concept of DIY bio, a citizen science approach that employs familiar tools and places to conduct experiments and observations, participants made and observed artificial cells. In Kuruma's lecture, participants learned about the developmental process by which cells mutate into cancer cells, and the functional differences between normal and artificial cells. Over the course of nine stages, all the participants successfully created artificial cells. Fukuhara Shiho's lecture described HUMAN AWESOME ERROR's Super Cells project, highlighting the vast amount of data contained within a single cell and the ethical implications of handling that data.

After working on the cells with their own hands, the students engaged in a lively discussion about various questions. Do you think the cells you created are alive? Are there any differences between your own cells and those you created? The discussion led the participants to fundamentally rethink the meaning of life. What state counts as being alive? When do we feel alive? The experience of directly making artificial cells themselves for the first time and sharing their thoughts with each other proved a valuable opportunity for the teenagers to gain new perspectives on life.

CCBTのキャンプVol.1へ参加し、やがて「ひらめく☆道場」の講師まで務めるようになったアーティストの羽田光佐氏。「生きているとは何か?」「死はどのように訪れるのか?」といった根源的な問いに突き動かされ、異なる業界からアートやバイオテクノロジーの領域に足を踏み入れた。CCBTでは子どもたちを対象に微生物の成長を観察するワークショップを設計。偶然の出会いや学びを通じて自らの作品制作を始めて以来、そこで出会った人々とのつながりを大切にしながら、自身の問いから生まれたアイデアを作品化しようとする生き方を貫いてきた。そんな羽田氏に、CCBTで得た経験の価値や今後の展望について話を聞いた。

羽田光佐

Interview with
Haneda Misa

偶然の出会いがひらいた、
新しい価値観。そして表現の可能性

Chance Encounters Opening Up
New Values and Creative Possibilities



Photo: Otsuto Masashi

Artist Haneda Misa participated in the first edition of CCBT's Future Ideations Camp and later became an instructor for the Inspiration Dojo workshops program. Compelled by fundamental questions about what life is and how death comes about, she left a different industry to pursue art and biotechnology. For CCBT, she has designed a workshop for children to observe the growth of microorganisms. Since chance encounters and learnings spurred her to begin her artistic practice, Haneda has cherished the connections formed with the people she met at CCBT, and has lived her life by always trying to distill the ideas born from inquiry into art. Haneda here discusses the value of the experiences she has gained at CCBT and her outlook for the future.

「自分のやりたいこと」をつくる姿と出会ったキャンプ

CCBTのことを知ったのは、たぶんSNSで、まだ開設する前のことだったと思います。そのときはCCBTがどのような場所かよく分かっていなかったのですが、直感的に「面白そうだな」と興味を持ったのを覚えています。CCBTのイベントに最初に参加したのは、2023年2月に開催された「Future Ideations Camp Vol.1 Import*」で、クリエイティブ・コーディングがテーマでした。豪華な講師陣がずらりと揃っていて、「この熱量はすごい」と現地で感じました。

当時はちょうどアーティストとして作品をつくり始めた時期でした。興味の核もまだ曖昧で、「私、参加していいのかな」と緊張していました。キャンプの後半で取り組んだグルーブワークによる作品づくりでは、チームに割り当てられたテーマや、制作の進め方と、自分の興味の矛先が噛み合わない部分もあり、締切に向けて焦る場面もありましたが、最終的には自分のやりたいことに直結するアウトプットができた感覚がありました。

そこでブレイクスルーが起きたのは、チームメンバー

Encounters with People at a CCBT Camp Making What They Want to Make

I think I first heard about CCBT on social media, before it had even opened. At the time, I didn't really understand what CCBT was, but I remember feeling intuitively interested. The first CCBT event I participated in was Future Ideations Camp Vol.1 Import *, held in February 2023 on the theme of creative coding. It features an impressive lineup of instructors, and I was amazed by the zeal I witnessed.

At the time, my artistic practice was still rudimentary. My core interests remained unclear, and I felt nervous about participating when I was such a neophyte. During the group projects stage in the latter half of the camp, there were times when the themes and production style assigned to my team did not match my own interests, and I panicked a bit as the deadline approached, but in the end, I felt like I'd produced something directly connected to what I wanted to do.

I think I achieved a breakthrough thanks to influence of the others on my team. Although our interests and methods differed, the sight of them tackling head-on the task of creating what they wanted to create meant I could enter a state where I could express what comes from within. My team's themes

の影響によるものだと思います。興味の範囲もやり方も違うけれど、真正面から「自分のやりたいこと」をつくる姿に触れて、私も「自分の中から出てくるものを表現する」状態に入れたのだと思います。私のチームのテーマは「時計」と「系」でした。特に、「系」をどうとらえるかが難しかったです。私の作品は、チームの講師のひとりが防水カバー付きのiPadを使わせてくれたことがきっかけで生まれました。私がずっと持ち続けている関心として「生きていることには必ず終わりが来る」「死とは何か?」があったので、「自分の指から秒数が流れ出て、水に溶けて海に帰る」ような心象を作品化しました。

Vol.4のキャンプにも参加したのですが、そこで出会った人たちとのつながりは今も続いていて、大切な関係になっています。たとえば生命誌研究者の中村桂子さんのお話を直接聞いたこと、そうした貴重な瞬間を同じ空気の中で共有できた経験は、あとから人に説明しても伝わらない。でもあの場にいた人たちとは確実に共有できている。そのことが大きいです。普段なら気になるバックグラウンドの差も、ここでは自然に溶け込むことができました。私のチームは3人だったのですが、心の豊かさにつながるデザインをテーマにする

were clocks and systems. I found the concept of systems particularly hard to grasp. The inspiration for my work came when one of the instructors on my team let me use an iPad with a waterproof cover. Stemming from my long-term interests in the idea that every living thing eventually dies and the question of what is death, I created a work based on the mental image of seconds emanating from my fingers, dissolving in water, and returning to the sea.

The connections I made with people at the fourth Camp remain strong and evolved into valuable relationships. For example, hearing biohistory researcher Nakamura Keiko speak in person, and sharing such a precious moment with others was an ineffable experience impossible to describe later. I was able to share that with the people in the venue and that was very significant in terms of building a relationship. Differences in background that might normally be a cause of concern simply melted away. There were three of us on the team: someone whose work focuses on design that leads to spiritual enrichment, another person studying cat behavior to understand human habits, and myself, who was exploring how to view myself as a living being. Despite hailing from different fields, we had things in common, and I still get together regularly with my collaborators from the Camp to

人、猫の振る舞いから人の習慣を考える人、そして私自身は「生きものとして自分をどうとらえるか」を考えていました。分野は違うけれど通じ合うものがあった、その時出会ったメンバーとは今も定期的に集まって近況を報告し合う仲になっています。

生命の美と不思議さに揺さぶられる

3年ほど前までは全く別の業界で働いていたのですが、価値観が変わる時期があったんです。「今の生き方のまま一生を終えるのは嫌だ」という感覚が湧いて、自分でも驚きました。そこから「生きているって何だろう?」「毎日は当たり前にとって来るけれど、やがて終わりは来る」と考えるようになって。美大出身ではないけれど、美術館やメディアアートの展示を見ていて、こんな作品をつくってみたいと思っていました。決定的だった出来事は、あるアーティストの個展に訪れたことです。タブー視されるテーマを扱う方で、こういった表現をしてもいいんだと励ましを受け、一度きりの生なら、私もつくってみたい、と強く思いました。

「生きていることのお不思議さ」に関心を持つ中で、生物学者の福岡伸一さんの本に出会いました。『生物と無生物のあいだ』(2007年、講談社現代新書)の「細胞は常に入れ替わるが私たちは存続する」という描写の美しさに揺さぶられました。また、初心者向けに実験

も行いながら「バイオテクノロジーとは何か」について学べる、BioClub Tokyoが主催するキャンプに参加しました。学生時代の理系科目は自分にとって「テストのための暗記」でしかありませんでした。完全に知識ゼロからのスタートでしたが、自分が渴いた状態だったので、バイオにまつわる新しい知識に触れて、自身の価値観や見え方がどんどん変わっていったんです。そんな偶然の出会いの積み重ねで、バイオテクノロジーへの興味がますます深まっていきました。

同じ生き物としての微生物という発見

CCBTのワークショップシリーズ「ひらめく☆道場」に関わるようになったのは、BioClub Tokyoの共同設立者であるゲオアグ・トレメルさんが「ひらめく☆道場バイオテクノロジー入門」の講師を務めた際に、お手伝い要員として参加することになったからです。そこでCCBTの方に、「次は羽田さんがやったら?」と仰っていただいて。まさか本当にやらせてもらえるとは思っていなかったの、すごく嬉しかったです。

CCBTはバイオ専用ラボではないので、微生物だけを育てる無菌環境をつくるのは難しいんです。だから逆に「いろんな微生物を顕在化させてみよう」と考えました。寒天培地をつくるワークショップを考えたのは、初めて培地をつくった時のことが強く印象に残っていたからです。水に寒天粉と栄養を混ぜ、圧力鍋で

滅菌してシャーレに注ぎ固める。そのとき圧力鍋から立った匂いに「美味しそう」と思ったんです。その瞬間、「私が美味しそうと思うのと、微生物が美味しそうと思うのは同じなんだ」と気づきました。それまで「汚い」「嫌だ」と思っていた微生物が、同じ「生きもの」に思えてきたんです。その体験をシェアしたくて、寒天づくりもワークショップに取り入れました。

参加者はほとんどが小学生です。親御さんに勧められて来た子も多かったけれど、やってみると夢中になって取り組んでくれますし、同じように驚いて、楽しんでくださる親御さんもいたりして。たとえば「遺伝子的に見ると、微生物である酵母（イースト菌）は、原核生物と比べたら、同じ真核生物である人と近い」という話をしたら、「そんなものを自分たちは食べているのか」と、とても衝撃を受けていました。私も知ったときは驚きましたし、そういう素直な反応を見られるのも嬉しかったです。またある子が「全部混ぜてみたらどうなるんだろう」と言って、お箸でぐるぐるとかき混ぜてみたいと話してくれたことがありました。「やっても大丈夫?」と尋ねられたとき、私は「いいよ、好きにやってみよう」と伝えました。ワークショップを通じて禁止されていると思っていたことが実はやっていいことだとわかる。その経験もまた、参加者にとってひとつの良い経験になったなら嬉しいです。

自分の未来像に関しては、今はまだ明確に「こうなり



「ひらめく☆道場 バイオテクノロジー入門」の様子
Inspiration Dojo's "Introduction to Biotechnology" workshop

catch up.

Inspired by the Beauty and Mystery of Life

Until about three years ago, I was working in a completely different industry. At one point, my values changed. I no longer wanted to spend the rest of my life living that way. This feeling suddenly arose, taking me by surprise. From then, I started to ponder certain questions like what it means to be alive. We take daily life for granted, yet this will all one day come to an end. I didn't go to art school, but after seeing art museum shows and media art exhibitions, I realized that I wanted to create works like that. The turning point came when I visited the solo exhibition of a certain artist. The artist's work deals with themes considered taboo, and this showed me that it was okay to express myself that way. We only get one stab at life, so I was filled with a strong sense that I too want to create.

During this time when I was exploring my interest in the mystery of life, I came across a book by biologist Fukuoka Shin'ichi. I was captivated by the beauty of what Fukuoka wrote in *Between the Living and Nonliving* (2007, Kodansha Gendai Shinsho): "Cells are constantly being replaced, yet their form persists." I also participated in a camp hosted by BioClub Tokyo, which offered beginners the opportunity to do experiments and learn about biotechnology. In my student days, science classes consisted of just memorizing stuff to pass tests. I started from scratch with absolutely

たい」という目標はありません。でも、自分が揺さぶられた体験から自然と次の行動につながってきたので、生命科学や地球科学など、自分を動かすものをいろいろなかたちで作品や文章にしてみたい。これまで、偶然に扉を開け、そしたらまた次に現れた扉を開くというような生き方でした。そんな生き方を、これからも続けたいと思っています。

羽田光佐 (アーティスト)
東京拠点。「生きていること」のお不思議さに関心をもつ。生命や星が辿ってきた歴史やその仕組みなど自然科学を契機に、自身の視点やアイディアを織り交ぜた作品を展開。何十億年と続く地球の営みの中に、自身の存在を捉えるための探索が続けている。

インタビュー：2025年9月
聞き手：庄野祐輔、原泉 (CCBT)

no knowledge, but my eagerness brought me into contact with new knowledge about biotechnology, and gradually changed my values and perspectives. These various chance encounters further deepened my interest in biotechnology.

Discovering that Microorganisms are also Living Organisms

My involvement with CCBT's Inspiration Dojo workshop series began when I was asked to help with the "Introduction to Biotechnology" event taught by BioClub Tokyo co-founder Georg Tremmel. Someone from CCBT then suggested that I try leading a workshop. I was so happy; I never thought I'd have the chance to do that.

Because CCBT is not a dedicated biology lab, it's hard to create a sterile environment suitable for growing microorganisms. Instead, I decided to focus on making various microorganisms visible. The notion of holding a workshop to make agar culture media came from the strong impression I had when I made a medium for the first time. I mixed agar powder and nutrients with water, sterilized it in a pressure cooker, and then poured it into a Petri dish to solidify. A delicious smell wafted from the pressure cooker. And in that moment, I realized that what I find delicious and what microorganisms find delicious are the same. Until then, I'd thought of microorganisms as dirty or disgusting, but I came to see them as living creatures like me. I included making

agar as part of the workshop because I wanted everyone to experience that.

Most participants were elementary school students. Many were taking part at the urging of their parents, but once they got started, they became engrossed in what they were doing, and some of the parents were likewise just as surprised and captivated by the activities. For example, the kids were shocked when I explained that yeast is a type of microorganism but nonetheless a eukaryote and so genetically closer to humans than prokaryotes, which are microscopic single-celled organisms. The children couldn't believe that we eat something like that. I too was surprised when I first learned that fact, and was overjoyed to see their honest reactions. One of the children wondered what would happen if they mixed everything together, and said that they wanted to stir the medium with chopsticks. When they asked if that was okay, I assured them that it was. Over the course of the workshop, participants learned that some of the things they'd believed were not allowed were actually fine to do. I hope the experience was a positive one for them.

In terms of my vision for the future, I don't have a clear goal right now for what I want to do. However, formative experiences have naturally led to the actions I've taken, so I'd like to distill the things that move me, such as life and earth sciences, into various artworks and pieces of writing. Until now, I have lived my life by opening in effect random doors, and then the next door that came along. I'd like to keep living that way.

Haneda Misa (artist)

Haneda Misa is a Tokyo-based artist whose practice explores her interest in the mystery of living. Inspired by natural science, such as the history and workings of life and stars, she interweaves her personal perspectives and ideas into her art. Her practice explores how to situate her own existence within our eons-old planet.

Interview: September 2025

Interviewers: Shono Yusuke, Hara Izumi (CCBT)

「ひらめく☆道場 バイオテクノロジー入門」の様子
Inspiration Dojo's "Introduction to Biotechnology" workshop



**未経験者も思わず参加してみたいくなる「ひらめく☆道場」。
親しみやすい雰囲気で「これな〜に？」という好奇心を後押しし、
つくる楽しさへの入り口をひらく。**

Inspiration Dojo, where even total novices want to join in.
A friendly atmosphere encourages curiosity and introduces everyone to the joy of creating.

文：小林玲衣奈
Text: Kobayashi Reina

「ひらめく☆道場」の雰囲気を体現しているのが、チラシ等に登場する3体のキャラクター「ひらめく☆道場のトモダチ！」です。これらのキャラクターが生まれたきっかけは、2023年4月に開催されたトークイベント「『CCBTは、デジタル公民館？』クリエイティブ拠点のコミュニティづくり」でした。CCBTはクールな雰囲気を感じますが、登壇者の田中元子さんがおっしゃっていた「CCBTのかっこいいロゴの上に目玉を付けちゃいたい」という言葉が自分の中にずっと残っていました。そこで、キャラクターやどこか抜けたタイトルでほかのプログラムとは違う雰囲気を持たせ、プログラミングや電子工作に触れたことがなくても申し込んでみたくなるプログラムを目指しました。また、「ひらめく☆道場」のカリキュラムを用いて、外部との連携にも取り組んでいます。「プログラミング入門：生成AIと一緒にアニメーションをつくろう！」を、Shibuya SakuraStage内で関連プログラム「CIVIC CANVAS Vol.2：キッズ・ワークショップ」（詳細p.120）として開催したり、カリキュラムやツールの一部を自宅でも体験できるようにア

レンジし、「おうちで！ひらめく☆道場」としてCCBTのウェブサイト上で公開したりしています。「CIVIC CANVAS Vol.2」では、メディアファサード「INTER-SQUARE」に自身の作品が映し出された瞬間に子どもたちの顔がパッと明るくなり、保護者の方と一緒に楽しむ姿を見た時に、制作の楽しさの先にある、作品を公開して共有することの面白さを感じてもらえたなと思いました。「ひらめく☆道場」の拡張性・柔軟性を感じるとともに、まさにつくることへの興味の入り口として機能し、もっとつくりたい気持ちへと自然とつながっていく感覚がありました。CCBTに来場したばかりの参加者は、どこか不安げな表情をしています。しかし、制作にのめり込んで、自身の作品のポイントを周囲にしっかり伝える姿を見る時は、開催してよかったと思える瞬間です。今後さらに、参加者の興味関心への種まきを行うプログラムとして発展していくことを願っています。

The atmosphere of Inspiration Dojo is encapsulated by the three Inspiration Dojo Friends! characters who appear on the flyers and other materials. The characters are the result of a talk, "Is CCBT a Digital Community Center? Building Communities at Creative Hubs," held in April 2023. While CCBT has a cool vibe, the speaker Tanaka Motoko's remark that "I want to add eyeballs to the stylish CCBT logo" have always stuck with me. And so we aspired to create a program that would set itself apart from others at CCBT with characters and a somewhat unusual title, and make it appealing even to people with no prior experience of programming or electronic arts and crafts.

The Inspiration Dojo curriculum is also used in partnerships with other organizations. We held "Introduction to Programming: Making an animation with generative AI" (p.120) as a related event for "CIVIC CANVAS Vol. 2: Kids Workshop" at Shibuya Sakura Stage, and adapted some of the curriculum and tools for private use, making them available to download on the CCBT website as Inspiration Dojo at Home.

At "CIVIC CANVAS Vol. 2: Kids Workshop," the moment the



小林玲衣奈（コーディネーター）
1998年、名古屋市生まれ。2023年4月から2025年3月までシビック・クリエイティブ・ベース東京〔CCBT〕に勤め、主にワークショッププログラムを担当する。

Kobayashi Reina (coordinator)
Born in 1998 in Nagoya, Kobayashi Reina worked at CCBT from April 2023 to March 2025. During that time, she was mainly involved with events in the Workshop program.

左：やってみよう〜！のトモダチ！／中：これな〜に？のトモダチ！／右：ポビまる
Left: Let's try! TOMODACHI!! / Middle: What's this? TOMODACHI!! / Right: POPIMARU





MEETUP

ミートアップ

アートやテクノロジーに関心を持つ国内外の実践者や研究者、そして市民が集い、知見を共有し対話するためのミートアップ。レクチャー、ディスカッション、デモンストレーション等の様々な形式で開催し、分野を横断した交流の場を創出します。2024年度のCCBTのテーマである「人間らしさ（ヒューマニティ）」を軸に、ケアや共同性、非人間との関係性等に関する探究が交差する場となりました。本章ではそのうち5つのイベントを紹介します。

Meetup brings together practitioners, researchers, and members of the public from Japan and abroad with interests in art and technology to share knowledge and engage in dialogue. It is held in a range of formats, including lectures, discussions, and demonstrations, creating a forum for interdisciplinary exchange. With a focus on the 2024 CCBT theme of humanity, this year's Meetup events explored such topics as care, community, and our relationships with nonhumans. This section introduces five of these events.



アートとテクノロジーがもたらす創造性とは何か——。この現代的な意義を探究する学びの場として、メディアアートのパイオニアである藤幡正樹氏とCCBTが協働し、計10回にわたるミートアップと国際シンポジウムを開催しました。ミートアップでは、美術史・技術史・メディア史を横断した各回異なるテーマで講義を実施。さらに、ここでの論点をグローバルな視点へと広げるため、シンポジウムでは世界4都市の哲学者、キュレーター等が登壇し、歴史と地域、表現とメディアとの関連を議論しました。本シリーズには、アーティストやクリエイター、学生、研究者、企業や文化施設の従事者等多くの来場者が参加。講師と参加者との熱気溢れる対話から、テクノロジーの進展を見据えたこれからのアートや文化への関心の高さが浮き彫りとなりました。

What is the creativity enabled by art and technology? Media art pioneer Fujihata Masaki and CCBT partnered for a series of ten Meetup sessions and an international symposium as an opportunity to learn about and explore the contemporary significance of this question. The Meetup sessions comprised lectures on various themes, spanning art, technology, and media history. To broaden the discussion with a global perspective, the symposium featured philosophers and curators from four cities around the world, who came together to discuss the relationships between history and regionality, and artistic expression and media. The series attracted a wide audience, including artists, creatives, students, researchers, and private and cultural sector workers. The lively dialogue between the lecturers and participants revealed their growing interests in the future of art and culture in light of technological advances.

アートとテクノロジーの関係を関係を考える上では、言葉によらない詩的想像力が重要になる。それは、商業資本主義に応える技術の使い方ではなく、極めて個人的でありながら、世界と自分の関係を新しいメディアを通して考えることである。詩が言葉をメディアとして新しい概念や意味をつくるように、ここでのメディアの扱いはコンセプトと呼ばれるべきものである。そして、アーティストはコンセプトを言葉ではないかたちで表現することができる。自分たちの美意識を新たな概念として語ることが、アートを通してなら可能であるはずだ。

藤幡正樹

For any consideration of the relationship between art and technology, a poetic imagination not reliant on words becomes important. This is not how we use technology in response to commercial capitalism, but about exploring your relationship with the world through new media in highly individual ways. Just as poetry uses the medium of language to create new concepts and meaning, we should call the way a medium is handled a concept. Artists can express concepts in nonverbal ways. It is possible to express your aesthetic as a new concept through art.

Fujihata Masaki

2024.05.26 06.16 07.07 08.18 09.22 10.20 11.17 12.01 12.22 2025.01.19

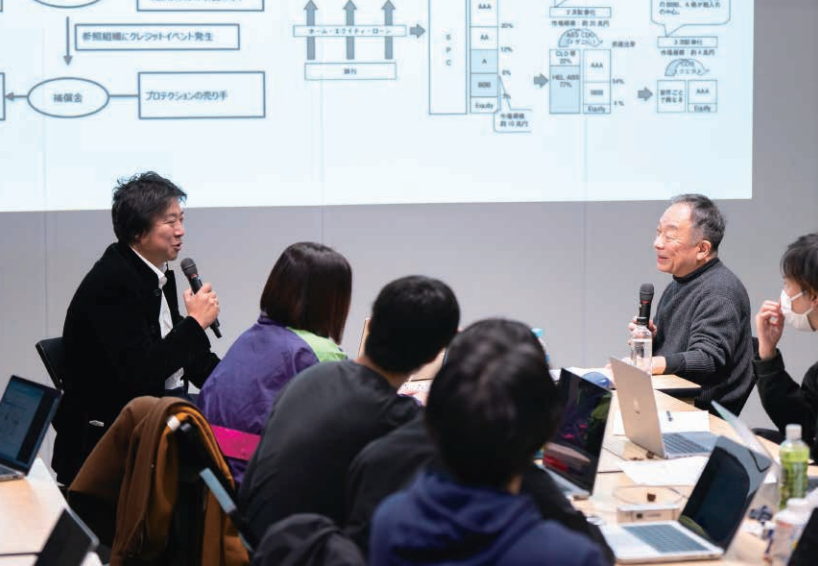
連続ミートアップ「アート&テクノロジーへの問い」
国際シンポジウム「アート&テクノロジーの相対化に向けて」
Directed by Fujihata Masaki

Meetup Series: Concerning Art & Technology
International Symposium: Toward a Relativization of Art & Technology

アートは機械化する環境への防波堤になり得るか？
Can art form a seawall against environmental mechanization?

※本シリーズは、CCBTにおいて国内外の研究者等をパートナーとし、シビック・クリエイティブの実現に資するための研究、開発とその公開を推進する「リサーチ・パートナー・プログラム」の一環として行われました。

This series of events was held as part of the Research Partners Program, in which CCBT works with Japanese and international researchers to undertake R&D contributing to civic creativity, and makes those results public.



連続ミートアップ「アート＆テクノロジーへの問い」
Meetup Series: Concerning Art & Technology

本ミートアップでは、地球温暖化とグローバリゼーション、金融資本主義による社会状況の変化に対し、科学・芸術・哲学・技術から、私たちの思考の枠組みを問い直し、世界への独自の視座を模索することが目指されました。そのために、各回のテーマでは、テクノロジーを手法ではなく主題とすることを重要視し、創作と表現活動に要する鑑賞者との関係やコンセプトのあり方、社会に還元されうる作品の本質、作品の価値創造にある構造を学び、現代社会への批評的眼差しを探索しました。また、近年国際的に注目される哲学者ユク・ホイ氏による技術概念の多様化を目指す「宇宙技芸」を参照し、近代西洋で築かれた美術史に対し、アジア独自の視点をどのように形成していくのかを検討しました。さらに、ミートアップに並行し、アーティストの国際的評価について調査する参加者有志の研究会や関連作品のインストール講習等も実施。各回約100名の参加者が集う講座から、さらにそのテーマを深めるべくオンラインでの対話も継続的に行われ、参加者が主体的に批評・創造する実践が生まれました。

In response to changes in social conditions ushered in by global warming, globalization, and financial capitalism, this Meetup series aimed to re-examine our internalized frameworks of thinking through science, art, philosophy, and technology, and explore unique perspectives on the world. To this end, each session emphasized a focus on technology as a subject rather than a methodology, learning about the relationship with viewers necessitated by creativity and artistic practices, the nature of concepts, the essence of artworks that can return to society, and the structure behind the creation of value, and also exploring critical engagement with contemporary society. Drawing on the recently internationally acclaimed philosopher Yuk Hui's notion of space arts, which aims to diversify the concept of technology, the sessions considered how to shape a uniquely Asian perspective on art history, something constructed by Western modernity. In parallel with the Meetup, participants also participated in a voluntary study group to research the international reputation of artists as well as in a workshop on installing related works. With each session attracting around a hundred participants, and online discussions also held to further deepen understanding of the themes, participants developed proactive, critically engaged creative practices.



国際シンポジウム「アート＆テクノロジーの相対化に向けて」
International Symposium: Toward a Relativization of Art & Technology

ミートアップで学んだ視座から、西洋における歴史と東洋における技術観、そして近年のメディアテクノロジーの進展状況を踏まえ、「アジアにアートはあるのか？」という問いを議論した全2回の国際シンポジウム。第1回目では、アートはメディアに課された限界やそれ自体の道具性に対する批評性を保つ必要があること、そして中国における山水や庭園を参照し、東洋におけるキュレーションの新たな可能性として「人間社会の秩序を保つ環境」が提起されました。第2回目では、20世紀以降のニューメディアアートの変遷とともに、その属性と基本要素を分析。さらに、ニューヨークを中心に多様化するクリプトアートの様々な実例が発表されました。登壇者によるディスカッションや参加者の質疑応答で各回共通して強調されたのは、ブロックチェーンや仮想空間等の新しい技術を前に、アートの概念自体を再編成すべき時代にあることでした。そのためには、個々の文化に基づく精神性・神秘性・審美性を追求するための「感性の教育」と「トランスデプリナリティ」が必要不可欠であることが語られました。

Is there art in Asia? This two-part symposium investigated that question, based on the perspectives learned in the Meetup series, including Western history, Eastern views on technology, and recent advances in media technology. The first session referenced art as a form of resistance to the limitations imposed on media and the instrumental nature of art as well as Chinese landscapes and gardens, and proposed a social order-maintaining environment as a new possibility for curation in the East. The second session analyzed the evolution of new media art since the twentieth century, along with its attributes and fundamental elements. In addition, the session presented various examples of crypto art, a diversifying trend centered on New York. A common refrain throughout the speakers' discussions and Q&A was that we now exist in an age that requires a reconfiguration of the very concept of art in the face of new technologies like blockchains and virtual spaces. To achieve this, participants asserted the necessity of sensibility-oriented education and "transdependence" for pursuing the spirituality, mysticism, and aesthetic inherent in each culture.



上：「アート＆テクノロジーの地政学、次世代への視点」
下：「アート＆テクノロジーから宇宙技芸へ」
Top: The Geopolitics of Art & Technology: Perspectives toward Future Generations
Bottom: From Art & Technology to Cosmotekhnics

Outline	
第1回：人間として生きる（ガイダンス） 2024年5月26日	Session 1: Living as a Human (Guidance) May 26, 2024
第2回：道具と装置（人間について） 2024年6月16日	Session 2: Tools and Devices (On Humans) June 16, 2024
第3回：猛烈最短美術史（絵画史） 2024年7月7日	Session 3: Whirlwind Tour of Art History (History of Painting) July 7, 2024
第4回：鑑賞と関与（見ること） 2024年8月18日	Session 4: Viewing and Participation (On Seeing) August 18, 2024
第5回：コンセプションとメディウム（孕むこと） 2024年9月22日	Session 5: Conception and Medium (On Conceiving) September 22, 2024
第6回：生命と機械（知ること） 2024年10月20日	Session 6: Life and Machines (On Knowing) October 20, 2024
第7回：総復習！アート＆テクノロジーへの問い 2024年11月17日	Session 7: Concerning Art & Technology Complete Recap November 17, 2024
ゲスト：原島大輔（思想家）	Guest: Harashima Daisuke (philosopher)
第8回：作品と表現（価値について） 2024年12月22日	Session 8: Art and Artistic Expression (On Value) December 22, 2024
ゲスト：北島輝一（アートフェア東京マネージングディレクター）	Guest: Kitajima Kiichi (Managing Director, Art Fair Tokyo)

Outline	
第1回「アート＆テクノロジーから宇宙技芸へ」 2024年12月1日 登壇：ユク・ホイ（哲学者）、ジョンソン・チャン（キュレーター）、藤幡正樹（メディアアーティスト） モデレーター：原島大輔（思想家）	Part 1: From Art & Technology to Cosmotekhnics December 1, 2024 Speakers: Yuk Hui (philosopher), Johnson Chang (curator), Fujihata Masaki (new media artist) Moderator: Harashima Daisuke (philosopher)
第2回「アート＆テクノロジーの地政学、次世代への視点」 2025年1月19日 登壇：リシャルトウ・W・クルシュティンスキー（キュレーター）、斯波雅子（非営利団体 BEAF 共同創設者兼 ED）、藤幡正樹 モデレーター：西村真里子（プロデューサー／株式会社 HEART CATCH 代表取締役）	Part 2: The Geopolitics of Art & Technology: Perspectives toward Future Generations January 19, 2025 Speakers: Ryszard W. Kluszczyński (curator), Shiba Masako (Co-Founder and Executive Director, BEAF), Fujihata Masaki Moderator: Nishimura Marko (producer / CEO, HEART CATCH Inc.)



2024.06.01

ラウンドテーブル「混沌に愛／遭い！」

Roundtable: Konton-ni-Ai! Love/Encounter in Chaos

登壇：アレクシア・アヒleos（アーティスト、研究者）、木原共（メディアアーティスト、ゲーム開発者）、サラ・キム（看護師、キュレーター）、マリノス・クツォミハリス（アーティスト、学者、クリエイティブ・テクノロジスト/MADラボディレクター、COSTアクション議長）、johnsmith（アーティスト、研究者）、ジェニー・ピケ（アーティスト、リサーチャー、オーガナイザー）、福原志保（アーティスト、研究者）、山川冬樹（美術家、ホーメイ歌手/秋田公立美術大学准教授）、アレッサンドロ・ルドヴィーコ（アーティスト/Neural編集長）、ニコス・ロドウサキス（経済学者、コンサルタント、ロビイスト、ラジオ・プロデューサー）
モデレーター：四方幸子（キュレーター、批評家）

Speakers: Alexia Achilleos (artist, researcher), Kihara Tomo (media artist, game designer), Sarah Kim (nurse, curator), Marinos Koutsomichalis (artist, scholar, creative technologist / Director, Media Arts & Design Research Lab), johnsmith (artist, researcher), Jenny Pickett (artist, researcher, organizer), Fukuhara Shiho (artist, researcher), Yamakawa Fuyuki (artist, khoomei singer / Associate Professor, Akita University of Art), Alessandro Ludovico (artist, researcher / Chief Editor, Neural), Nikos Rodousakis (economist, consultant, lobbyist, radio producer)
Moderator: Shikata Yukiko (curator, critic)

混沌に愛／遭い！ —ヨーロッパと東京をつなぐサウンド、メディアアート、 ケアの探求

Konton-ni-Ai! Love/Encounter in Chaos:
Digging Deep into Sound, Media Art, and Care from Europe to Tokyo

ヨーロッパと東京のサウンドアーティストやメディアアーティストが、「ケア」をテーマに各種イベントを繰り広げるプロジェクト。多様な社会・文化的背景を持つ総勢20名のアーティストが一同に会し、それぞれが培った知見を持ち寄りながら、気候変動、戦争、科学技術の進展等、多岐にわたる社会的課題に対し、アートを通じてどのように「ケア」の観点からアプローチできるかを探求しました。その一環として、CCBTでラウンドテーブルとサウンド&メディア・デモを開催。アーティストたちはそれぞれの表現とともに活動地域の状況や課題を紹介し、「ケア」の観点から展開されるアートがいかに社会に新たな希望を投げかけうるか、複数の可能性について話し合いました。また、サウンド&メディア・デモでは、1人最大5分という枠内で参加者たちがそれぞれの表現を惜しみなく披露。加えて、CCBTを会場に関連展示を行いました。

Konton-ni-Ai! Love/Encounter in Chaos: Digging Deep into Sound, Media Art, and Care from Europe to Tokyo was a project in which sound and media artists from Europe and Tokyo came together for several events about care. It involved total of twenty artists from varied social and cultural backgrounds, each bringing the knowledge they have cultivated to explore how a wide range of social issues, from climate change to war and scientific and technological progress, can be approached from the perspective of care through art. As part of this, a roundtable and sound and media demonstration were held at CCBT. The artists introduced the situation and issues where they work, along with their respective practices, and discussed possibilities for how art developed from a care perspective can offer new hope to society. In addition, during the sound and media demo, participants freely showcased their work for a maximum of five minutes each. A related exhibition was also held at CCBT.



2024.09.01

オーディオゲームセンター+CCBT

Audio Game Center + CCBT

登壇：ジオリ・ポリティ（サウンドデザイナー、ゲームデザイナー/Lo-Fi Peopleメンバー）、田中みゆき（キュレーター、プロデューサー）、野澤幸男（プログラマー）
Speakers: Giori Politi (sound designer, game designer / Lo-Fi People), Tanaka Miyuki (curator, producer), Nozawa Yukio (programmer)

1. HRTF (Head-Related Transfer Function、頭部伝達関数)
音源から耳に届くまでの音の変化を周波数特性で表したもの。頭部や耳、肩などによる反射や回折の影響を含み、人が音の方向や距離を知覚する仕組みを再現できる。立体音響やバーチャルリアリティの音響設計などに応用されている。

1. A head-related transfer function (HRTF) characterizes the frequency response of sound as it travels from the source to the ear. The HRTF includes the effects of reflection and diffraction from the head, ears, shoulders, and so on, and can reproduce the mechanism by which humans perceive the direction and distance of sound. It is used in acoustic design for 3D audio effects and virtual reality.

サウンドテクノロジーとオーディオゲームの未来

The Future of Sound Technology and Audio Games

立体音響技術を駆使してつくられた音のドライブゲームに、視覚的な補助となる映像を付与した世界でプレイされるアクションゲーム「Blind Drive」。本トークでは開発者であるジオリ・ポリティ氏をゲストに招き、聞き手の田中氏、野澤氏とともに、サウンドを中核に据えたゲーム開発についての対話が行われました。開発では、感覚が研ぎ澄まされるような体験を求め、立体音響やHRTF¹を用いた空間音響設計を駆使。ゲームストーリーの制作過程では物語やユーモアを重視しプレイヤーの想像力を喚起する「耳でプレイするゲーム」を目指したと言います。さらにアクセシビリティの観点から、ゲーム内の効果音の細やかな微調整を繰り返し、視覚障害者を含む多様なプレイヤーが楽しめる開発の工夫も行われました。音響技術をゲームに取り入れるだけでなく、音そのものを主役とした新たなゲーム体験の可能性を示すとともに、アクセシビリティやインクルージョンという現代的な課題にも積極的に取り組んだ先駆的なプロジェクトの背景が語られました。

The action game *Blind Drive* adapts the sound-based driving game format with stereophonic sound by adding visual aids for sighted players. This talk featured Giori Politi, the designer who developed the game and pioneered a whole new kind of audio game, in conversation with Tanaka Miyuki and Nozawa Yukio for a discussion about sound-based game development. The process of developing *Blind Drive* utilized 3D audio effects and spatial sound design with head-related transfer functions¹ to achieve an experience that sharpens the senses. The game's story also emphasized narrative and humor, aiming to create a game “played with the ears” that spurs the player's imagination. The game's sound effects were repeatedly fine-tuned in terms of accessibility to ensure a fun gaming experience for a wide range of players, including those with visual impairments. During the talk, the speakers discussed the background to this pioneering project, which not only incorporated sound technology into games but also demonstrated the potential for new gaming experiences centered on sound, and actively addressed contemporary issues like accessibility and inclusion.



2024.09.21

Future Ideations Camp Vol. 4

オロン・カッツ
「変わりゆく生命の概念」

Oron Catts: Life Is Not What It Used to Mean

講師：オロン・カッツ（アーティスト／ SymbioticA 共同創設者）
Lecturer: Oron Catts (artist / Co-Founder and Director, SymbioticA)

1. 2000年にオロン・カッツとイオナット・ズールがオーストラリア西部大学（UWA）内に設立した、生物学と芸術を横断する実験的研究・教育組織。
2. オロン・カッツとイオナット・ズールがTissue Culture & Art Project名義で2003年に発表したパフォーマンス作品。生体培養技術を用いて、胎児段階の羊やカエルの筋細胞を生体外で増殖させ、観客と共に試食するというかたちで実演された。

1. Founded in 2000 by Oron Catts and Ionat Zurr at the University of Western Australia, this experimental research and education organization works at the intersection of biology and art.
2. Oron Catts and Ionat Zurr presented this performance piece under the joint name of the Tissue Culture & Art Project in 2003. Using in vivo culture techniques, the artists grew fetal sheep and frog muscle cells outside of the body, and then eat the cultured tissues with the audience.

キャンプVol.4の基調講演として、バイオアートの先駆者であり、研究機関SymbioticA¹のディレクターを務めるオロン・カッツ氏による講演を開催しました。1990年代後半から生命科学を扱う芸術の領域で活動してきたカッツ氏は、培養肉を用いた初期のプロジェクト「Disembodied Cuisine²」から、近年の「3SDC (Sunlight, Soil & Shit (De)Cycle)」に至るまでの代表的な取組を紹介しました。その中では、生命の操作や創造に関わるアート実践の背景にある、問いや視点が多角的に提示されました。またカッツ氏は、かつて乳児の入った保育器が見世物小屋で展示されていたという歴史的事例を引き合いに、自身の作品における重要な目的が、科学技術が社会で暴走する前に倫理的な議論を誘発するための想像力や価値観を育むことであると語りました。続くディスカッションでは、急速に進展するバイオテクノロジーへの向き合い方やアーティストがどのように表現を行うべきかについて、参加者との活発な意見交換が行われました。

The keynote lecture for the fourth edition of Future Ideations Camp was given by Oron Catts, a pioneer of bioart and director of the research laboratory SymbioticA.¹ Catts has been active in the field of art dealing with life science practices since the late 1990s. He introduced major examples of his output, from his early work *Disembodied Cuisine*² that used cultured meat to his recent *Sunlight, Soil & Shit (De)Cycle (3SDC)*. He presented a variety of questions and perspectives behind his art practices related to the manipulation and creation of life. Catts also cited an example from history of an incubator containing an infant that was exhibited in a freak show, saying that an important goal of his work is to foster the imagination and values for triggering ethical discussions before we lose control of science and technology in society. In the ensuing discussion, there was a lively exchange of opinions with the participants about how to engage with the rapidly developing field of biotechnology and the impact on artistic expression.



2024.11.10

インクルーシブにつくる／つかう道具とは？
～CCBT+東京藝術大学芸術情報センター（AMC）
「音楽デバイス開発プロジェクト」報告会～

What Are Inclusively Made/Used Tools? CCBT and Tokyo University of the Arts Art Media Center Music Device Development Project Report

登壇：松浦知也（SoundMaker）、伊原小百合（東京文化会館ワークショップ・リーダー）、多田伊吹、Sasa-Marie（SignPoet（手話による「てことば」で詩を紡ぐ人）、ミュージック・アクセシビリティ・リサーチャー）
コメンテーター：大杉豊（筑波技術大学障害者高等教育研究支援センター教授／手話言語学、ろう者学）、伊藤隆之（CCBT）

Speakers: Matsuura Tomoya (sound-maker), Ihara Sayuri (Workshop Leader, Tokyo Bunka Kaikan), Tada Ibuki, Sasa-Marie (sign poet [sign language poet], music accessibility researcher)
Commentators: Osugi Yutaka (Professor, Research and Support Center on Higher Education for People with Disabilities, Tsukuba University of Technology; sign language linguistics, deaf studies), Ito Takayuki (CCBT)

CCBTと東京藝術大学芸術情報センター（AMC）、東京文化会館が2024年に共同で発表した音を光や映像として体験するオープンソース・システム「VisVib（ヴィズ・ヴィブ）」の報告会を開催。開発に関わったメンバーが登壇しました。「VisVib」はトーンチャイムの音の響きを視覚・触覚へと変換するシステムで、エンジニア、アクセシビリティ専門家、ろう当事者および音楽・音楽教育の専門家が協働して開発を進め、誰もが音楽を楽しむための新しい音楽体験の実現を目指しました。報告会では、開発経緯や技術的な工夫、実機デモンストレーション、東京文化会館のワークショップにおける事例の紹介にくわえ、開発プロセスにおける対話と試行錯誤の積み重ねについても共有されました。手話通訳付きで行われた報告会には、多様な背景を持つ人々が集まり、それぞれの視点を活かしたインクルーシブなつくり方、使用するツールのあり方について活発な議論が展開されました。

An event was held about VisVib, an open-source system that allows users to experience sound as light and moving image, jointly developed by CCBT, Tokyo University of the Arts Art Media Center, and Tokyo Bunka Kaikan in 2024. People involved with the development appeared at the event. VisVib converts the sound of a tone chime into visual and tactile sensations. It was developed in collaboration with engineers, accessibility experts, deaf people, and music and music education specialists, with the goal of realizing a new musical experience that enables anyone to enjoy music. In addition to the development stages, technical innovations, actual demonstrations, and case studies from a Tokyo Bunka Kaikan workshop, the event also shared the dialogue and trial and error that unfolded during the development process. Held with sign language interpretation, the event brought together people from different backgrounds, and lively discussions took place on inclusive approaches to creativity that utilize each person's perspective and the tools they should use.

メディアアートのパイオニア的な存在であり、CCBTでは「アート＆テクノロジーへの問い」と題した全8回の連続ミートアップを開催した藤幡正樹氏。想定を超える参加者を集めたその空間は、アートとテクノロジーにまつわる議論の熱気に包まれていた。明治以来の美術教育の制度的な偏りへの批判から始まり、西洋美術史をメディアアートの視点から組み直そうとするその語りは、過去150年にわたり積み残された課題を振り返りながら、アートが社会においてどのように位置づけられるべきかを問い直すものであった。そんな藤幡氏に、現代の状況においてメディアアーティストが果たすべき役割、そしてCCBTが持つ可能性について話を伺った。

藤幡正樹

Interview with
Fujihata Masaki

西洋中心主義を乗り越えて、
アート＆テクノロジーの
あり方を再定義する
Overcoming Western-centrism to Redefine the
Nature of Art and Technology



Photo: Maeda Akinobu

Media art pioneer Fujihata Masaki hosted “Concerning Art & Technology,” a series of eight Meetup sessions at CCBT. Proving more popular than even expected, the venue buzzed with impassioned debate about art and technology. Beginning with a critique of the institutional bias in art education in Japan since the Meiji period (1868–1912), Fujihata’s sessions sought to reframe Western art history from the perspective of media art, looking back at unresolved issues from the past 150 years and re-examining art’s position in society. Fujihata here discusses the role media artists should play in the current circumstances as well as CCBT’s potential.

伝えておかなければならない歴史と重要なこと

CCBTとの関わりは、2023年の未来提案型キャンプ「FutureIdeationsCampVol.2setup()：ブロックチェーンで新しいルールをつくる」で基調講演を依頼されたことがきっかけです。「芸術と耕文活動」をテーマに、デジタルメディアにおける創造性を新しいアート、文化へと発展させていくためにどのような批評的な視点が大切かを話したのですが、予定していた2時間では時間が足りず、途中を端折ってしまったんです。しかし、「その間の話を聞きたい」とCCBTの廣田さんから依頼され、2024年にその内容を連続講義にすることになりました。結果的に「アート＆テクノロジーへの問い」というタイトルでやりました。実際やってみると2時間の予定だった授業が、4時間超えることも多かったんです。

ターゲットはメディアアーティストをはじめとする、芸術文化に携わる若手でした。今の若い世代にきちんと話しておかないと、将来、今をかたちづくっている歴史や文脈が分からなくなることがあると感じたからです。だから、この講義の根本的な目的は「私が話せることを、話しておく」こと。想定を大きく超えた

200人以上の応募がありましたが、スペースの関係から、最終的に約120人が参加してくれました。熱意のある人が来てくれたのは良かったですね。若い世代で「話を聞きたい」という人がこれほど多いとは、自分でも驚きでした。

美術教育の歴史を振り返ると、明治期にヨーロッパから教育制度が導入されたことに始まります。岡倉天心を中心とした自国の文化を見直す動きもありましたが、結局、学校を追われてしまいました。つまり当時から「日本の美術」と「制度としての美術」の扱い方について議論があったのです。しかしその議論は十分に受け継がれず、「絵画」「彫刻」という技術的区分ばかりが残ってしまった。結果として学校教育ではノウハウの伝達が中心となり、本来上位にあった「アート」という概念が根付かないままになっています。学校の先生も本質を伝えず、「この技術を使えばこういう表現ができます」という技法を教えるだけで、美術大学が専門学校のようになってしまった。そういう状況でテクノロジーを使ったアートを新しく始めるとなると、なおさら「コンセプト」が重要になる。テクノロジーに対してどんな姿勢を持つかが、作品の要点になるんです。

Important History and Topics to Convey

My involvement with CCBT began when I was asked to give a keynote lecture at Future Ideations Camp Vol. 2 setup(): Making New Rules with Blockchains in 2023. I spoke about art and cultivation, with a focus on the importance of critical perspectives when it comes to developing digital media creativity into new art and culture. Two hours were not enough to cover the topic, however, and I was forced to skip some parts. CCBT’s Hirota Fumi then asked me to talk about what I had omitted, so I decided to turn that into a series of lectures in 2024. This series was ultimately called “Concerning Art & Technology.” In the end, the two-hour lectures often clocked in at over four hours.

The target for the series was young people involved in arts and culture, including media artists. I felt that the onus was on me to explain things properly to the younger generation, or later on they might not be able to understand the history and contexts that have shaped the present. For that reason, the fundamental goal of the lectures was simply to give me a forum to discuss the things I can. More than two hundred people applied, far more than expected, but space limitations meant we could only accommodate about 120 participants.

It was wonderful to have such enthusiastic attendees. I was taken aback that so many young people wanted to hear me speak.

Looking back at the history of art education, I began with the introduction of a European education system during the Meiji period. Okakura Tenshin led a movement to re-evaluate Japanese culture, though ultimately those people were forced out of the schools. In other words, a debate emerged around that time about how to treat “Japanese” art and institutional art. This discussion, however, was not properly passed on and taken up by subsequent generations, so only technical divisions of painting and sculpture remained. The result was that the focus of education became the transmission of know-how, and the concept of art, which should have come first, did not take root. The educators also failed to convey the essence of art, merely teaching what a certain technique for using a piece of technology can do and so on, and art colleges effectively became vocational schools. Given this context, the concept becomes even more important when starting a new art project involves technology. The artist’s attitude toward technology is key to any work.

権力が一方的にメッセージを流す時代に、「反対側の声」をどう届けるか

かつて「メディアアーティスト」という肩書きは、ほとんどアクティビストと同義でした。テクノロジーは政治的権力を生み出す装置にもなり得る。それを個人のアーティストが手にしたらどうなるか。そこからオルタナティブな活動も出てくる。例えば、映像運動の「ゲリラ・テレビジョン¹」のようなメディア実践の潮流が始まったんです。その頃、ソニーが持ち運び可能なビデオカメラを出したことで、個人が番組をつくれるようになった。権力がメディアを独占する時代に、「どうやって個人の声をマスに届けるか」という対抗文化の実践があったわけです。例えばフランスのフレッド・フォレストの「Lerallyetélé-phonique」は特定の番号に電話をかけると、誰もが留守番電話にメッセージを吹き込め、それが検閲を受けずに国境を越えて流れるという作品でした。その「地理を飛び越える」感覚は、アポロの月面着陸が生中継されたときのように「水平線の向こう側が可視化される」驚きを持っています。権力が一方的にメッセージを流す時代に、「反対側の声」をどう届けるか。当時のメディアアートにはそういった実践が数多くありました。

インターネットの登場も同じです。初期は大学や研究機関の人しか使っておらず、その頃は「これほど民主的な空間はない。革命が起こる」と言われたものです。

けれど現実とは逆で、資本家や権力者のツールとなってしまった。「インターネットはうまくいかなかった」という失望感が広がったのです。SNSの普及で状況はさらに複雑になりました。個人の欲望が一気に拡散できるようになり、人間の負の側面が爆発した。戦後、「テクノロジーは社会を豊かにする」と信じられてきたけれど、環境問題も含めて結局そうはならなかった。「テクノロジーがあっても良くなりえない」という感覚が強まったのです。

アジアからの動き

こうした現代のテクノロジーの問題に対して香港出身の哲学者ユク・ホイが提案したのは、「テクノロジー」という概念自体がヨーロッパ中心主義なのではないか」という視点です。ヨーロッパ以外にもテクノロジーの態度や理解の仕方があるはずだ、と。彼はヨーロッパの哲学やテクノロジーの概念を徹底的に学んだうえで語っているので、ヨーロッパの人々をも説得することができます。その姿勢は本当に見事です。同じように、日本におけるテクノロジーのあり方にも、ヨーロッパ中心主義とは異なる態度があるはずです。それを掘り起こして見えるかたちにすることこそ、メディアアーティストの仕事ではないでしょうか。新しい技術を「うまく使う」だけでは意味がない。例えば日本独自の技術への態度を見つけ出す必要があると思います。

104

その手がかりとして僕が注目しているのが「工芸」です。工芸という概念は明治時代につくられたもので、それ以前にはまとまったカテゴリーは存在しませんでした。明治期に「アート」と「工芸」を、さらに「工学」を分けてしまったことが決定的な問題なんです。工芸の背後にあるコンセプトは、明文化されてこなかった。価値として言語化されなかったのは、師匠から弟子へ「見て学べ」で伝承されてきた文化的な土壌があったからです。ヨーロッパ中心主義の問題のひとつが「テクノロジーと人間を分けて考える」こと。マニュアルにすれば誰でも使えるという発想です。これに対してアジア的な考え方では「テクノロジーと人間は分離できない」。だからこそ、つくられたもの自体に知性が宿る。茶道はその典型です。道具や所作を通じて知性を伝える場が茶会なんです。そのような知性のあり方には、西洋的な枠組みとは異なる可能性があると思います。

知を共有する場所としてのCCBTの可能性

CCBTの活動の可能性を一言で表すとしたら、「知の共有」です。本来の知識共有のモデルは図書館でしょう。本屋で売っている本がタダで読める。こんなにすごいサービスはありません。ただ、経済的な論理からすれば「本屋を潰している」と批判される可能性もあって、経済資本主義を加速させてしまうと、図書館の存続は

危うくなってしまいます。それでも知識を共有する場は絶対に必要です。特にどんどん進化していくテクノロジーについて、学べる場所がない。学校に期待しても、常に10〜20年は遅れてしまう。美術大学で油絵科と日本画科が分かれていてのと同じで、新しい素材や技法が出てても制度は対応できない。だからこそこれは「コンセプトから組み直す」必要がある。テクノロジー教育も同じです。

CCBTは、そうした学校では扱いきれないスピード感や複雑さを持つ技術を学べる場になるべきです。大切なのは「そこに行けば必ず誰かがいる」という安心感。そして知識そのものではなく、「知性」を持った人が常駐していることです。僕の知っているアーティストはみんな勉強家で横断的な知性を持っている。そこから生まれるアウトプットが作品になる。つまり、言語的知性だけでなく経験的な知性を持っている。そういう人たちが社会と知識をシェアする場としてCCBTが機能すれば、特別な意味を持つと思います。

僕がよく言うのは「気づき」の大切さです。日常が今日も明日も同じにしか感じられないなら、もう死んだも同然です。毎日違う1日が訪れていると思えるためには、気づきが必要なんです。例えば「今日は雲が重いな、なぜだろう？」と小さな観察をする。それを記録し、絵や写真で表現する。そうした行為がサイエンスにもアートにもつながっていく。優れた映画とは



連続ミートアップ「アート＆テクノロジーへの問い」の様子
Meetup Series: Concerning Art & Technology

Photo: Otsuto Masashi

How to Access Opposing Voices in an Era Dominated by the Messages of Those in Power?

In the past, the label of media artist was almost synonymous with activist. This is because technology can also be a means of obtaining political power. What happens when individual artists get their hands on that? It can lead to alternative activities. For example, this was the beginning of a wave of media practices like the moving image movement of guerrilla television.¹ That emerged around the time that Sony had released portable video cameras, enabling individuals to create their own TV shows. In an era when the powerful had a monopoly on the media, such countercultural practices aspired to give the masses access to individual voices. With Fred Forest's *Le rallye télé-phonique* in France, for instance, anyone could call a specific number and record a message on the answering machine, which then traveled uncensored across borders. This sense of transcending geography includes the sense of astonishment that comes from visualizing what lies beyond the horizon, as seen during the live TV broadcast of the Apollo Moon landing. In an era when those in power broadcast messages unilaterally, how could people provide access to opposing voices? There were many practices in media art back then that explored this question.

It's the same with the emergence of the internet. In the early days, only people in universities and research institutes used it. People waxed lyrical that it was the most democratic space possible, that we were on the verge of revolution. But the reality proved to be the complete opposite; everything

ended up a tool for capitalists and those in power. A sense of disappointment over the perceived failure of the internet became pervasive. The situation then became even messier with the spread of social media. Individual urges could now be immediately disseminated; it was an explosion that unleashed the negative side of humanity. After the war, people believed that technology would enrich society, but ultimately, this was not the case, not least in terms of the environmental. Instead, we now have a growing sense that technology doesn't make things better.

Developments in Asia

In response to these issues related to modern technology, the Hongkonger philosopher Yuk Hui asserted that the very concept of technology is Eurocentric. Hui urges us to find ways of approaching and understanding technology other than the European ones. Because he made his intervention only after first carefully studied European philosophy and concepts of technology, he was able to persuade Europeans as well. His stance is truly remarkable. Likewise, there is surely a Japanese mindset toward technology that differs from Eurocentrism. It is the job of Japanese media artists to unearth and reveal that? It's pointless if you just use new tech in a clever way. I think we need, for example, to identify a uniquely Japanese attitude toward technology.

As a thread to guide how I address this issue, I am focusing on crafts. The concept of crafts was created during

105

「映画館を出た後に世界が新しく見えるもの」だと言われますが、アートも同じです。気づきが日常を豊かにし、世界を新しく見せてくれる。だからアートとは「生きること」そのものなんです。気づきがなければ生きているとは言えない。アートもサイエンスも根本は同じ。気づきや発見がモチベーションになっているんです。CCBTの可能性はそういった気づきや発見を促すような場所になって欲しいですね。

1. 1970年代初頭のアメリカを中心に生まれた、巨大メディアの独占構造に抗い、市民の手に映像表現を取り戻すことを試みる映像運動。マイケル・シャモーによる著書『Guerrilla Television』（1971年）によって理論化された。

the Meiji period; prior to that, there was no unified category. The nub of the matter is the Meiji-era division of things into art and crafts, and then engineering. The concept behind crafts was never clearly written down. This is because of the cultural foundation by which crafts were passed down from master to disciple through a watch-and-learn process. One of the problems with Eurocentrism is that it treats technology and humans as separate entities. The idea is that anyone can use technology if we make a manual. By contrast, the Asian mindset treats technology and humans as inseparable. And that is why intelligence resides in the things that are created. The tea ceremony is a typical example. The tea ceremony is a space to convey intelligence through tools and gestures. That form of intelligence may differ from Western frameworks.

CCBT’s Potential as a Knowledge-Sharing Platform

If I had to sum up the potential of CCBT’s activities in one phrase, it would be “knowledge sharing.” The original model for knowledge sharing is the library. Essentially, a library is a place that provides free access to the books sold in bookstores. Nothing beats a service like that. From an economic standpoint, however, one criticism we could level at libraries is that they may put bookstores out of business, while the acceleration of capitalist economics might put the survival of libraries at risk. Regardless of these risks, a place for knowledge sharing is an absolute necessity. We simply don’t have places to learn, especially when it comes to rapidly

evolving technology. If we look to schools to fulfill this role, they’re always ten to twenty years behind. Much like how art universities have separate oil painting and Japanese painting departments, the institutions struggle to keep up with the emergence of new materials and techniques. That’s why we must restructure concepts from the ground up. The same goes for technology education.

CCBT should be a place for people to learn techniques that are too fast and complex for such schools to handle. The vital thing is that people feel reassured that someone will always be there. It’s not just about knowledge itself, but having people with intelligence always there. All the artists I know are studious and furnished with interdisciplinary intelligence. This generates an output, which in turn becomes their work. In other words, their intelligence is not only linguistic but also experiential. I think CCBT would become truly special if it functioned as a place where such people could share their knowledge with society.

I often talk about the importance of insight. If life feels the same from day to day, you’re as good as dead. We need insight to see each day differently. Say you make a little observation about the heavy clouds one day. You record the weather conditions and then turn that into a drawing or photograph. Such actions are both scientific and artistic. A great film, it is said, is one that makes you see the world anew after leaving the movie theater, and the same is true of art. Insight enriches our daily lives and gives us new perspectives on the world. That’s why art embodies being alive. Without insights, we can’t say we’re truly alive. Art and science are

fundamentally the same in this regard. They are motivated by insight and discovery. I hope that CCBT evolves into a place that encourages such insights and discoveries.



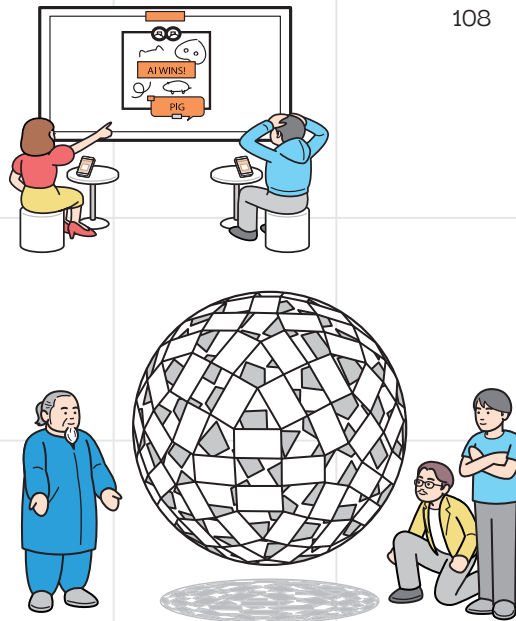
国際シンポジウム「アート＆テクノロジーの相対化に向けて」の様子
International Symposium: Toward a Relativization of Art & Technology

1. Guerrilla television was a countercultural movement that emerged mainly in the United States in the early 1970s in resistance to the domination of large media corporations. It sought to restore the means of making and broadcasting moving image back into the hands of citizens. It is also the title of a 1971 book by Michael Shamberg that codifies the theory behind this approach.

インタビュー：2025 年 9 月
聞き手：庄野祐輔、伊藤隆之 (CCBT)
プロフィール：p.93
Interview: September 2025
Interviewers: Shono Yusuke, Ito Takayuki (CCBT)
Profile: p.93

2022年度、2023年度のアーティスト・フェロー10組の活動を中心に、4つのプログラムを通じて、参加者のみなさんと一緒に、クリエイティブ×テクノロジーをつくり、体験し、考える15日間のプログラム。渋谷を拠点とするCCBTと有楽町SusHiTechSquare(STS)の2会場で開催し、日々両会場でワークショップ、パフォーマンス、展示、トークなど、様々なイベントが行われました。

This fifteen-day event across four programs showcased the activities of ten CCBT artist fellows from 2022 and 2023, allowing audiences to experience hands-on the intersection of technology and creativity. Held at two venues (CCBT in Shibuya and SusHi Tech Square in Yurakucho), the varied lineup included workshops, performances, exhibitions, and talks.



アート、デザイン、テクノロジーで アーティストと一緒に共創する15日間

Fifteen days of collaborations with artists
through art, design, and technology

CCBT COMPASS 2024

Outline

CCBT COMPASS 2024

2024年5月3日～19日

会場 SusHi Tech Square 1階、シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]

CCBT COMPASS 2024

May 3–19, 2024

Venues: SusHi Tech Square 1F, CCBT

パフォーマンス Performances



アーティストによるライブパフォーマンスをSTSの特設ステージで開催。身体の接触を超増幅させて会場に響かせたり、家電を改造した「電磁楽器」を演奏したり、アートとテクノロジーの創意工夫を、身体表現、音楽ライブで表現しました。

Artists presented live performances on a special stage at SusHi Tech Square. From physical contact hyper-amplified and reverberating in the venue to "electromagnetic instruments" made from modified household appliances, these performance embodied the ingenuity of art and technology through physical forms of expression and live music.

ARを使った創作やAIを用いたプログラミング、電子工作をはじめとするデザインや映像制作、メディアアートの基礎を学べるワークショップを、会期中に5種類・8回実施しました。さらに、期間中、CCBTで毎月開催している講座「ひらめく☆道場」もSTSに特別出張し、親子でデジタルクリエイティブを楽しむ様子も見られました。

Five types of workshops were held eight times, offering participants opportunities to learn the basics of design, moving image, and media art, including how to create augmented reality, programming with AI, and electronic arts and crafts. The monthly Inspiration Dojo workshops also made a special appearance at SusHi Tech Square, allowing parents and children to enjoy digital creativity together.

ワークショップ Workshops



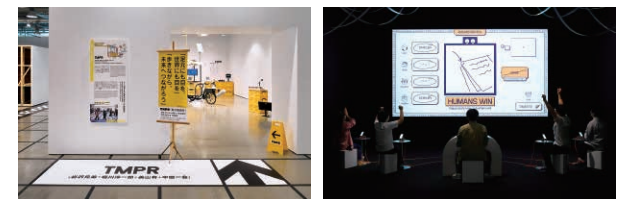
トーク Talks



AIやXR、デジタルファッション、ジェネラティブデザインなど、新しいテクノロジーと表現を扱う参加アーティストによる、創造性と社会的なテーマをつなぐトークイベントを開催。クリエイティブ×テクノロジーが導く表現や考え方から、未来に向けた羅針盤を発見する機会になりました。

Participating artists whose work deals with new technologies and forms of expression like AI, XR, digital fashion, and generative design held talks exploring the intersection of creativity and social themes. These talks were a chance to discover a compass for the future through the artistic results and mindsets ushered in by creativity and technology.

展覧会 Exhibitions



CCBTを拠点に開発されたプロジェクト全6作品+1展覧会をCCBTとSTSの2会場で展開。AR（拡張現実）やコンピューター・シミュレーションを用いた新たな表現手法、AIと人間の関係性、都市空間、インクルーシブな環境やデジタルファッションへの探求など、多様な表現が並びました。

The six works and one exhibition that resulted from the projects developed by artist fellows at CCBT were shown at the two venues. From new forms of expression using augmented reality and computer simulation to our relationship with AI, urban space, inclusive environments, and digital fashion, the exhibits were highly diverse.

未来のCCBTの運動会 Future Undokai (Sports Day)



CCBTのオープニングイベント（2022年10月）として開催した犬飼博士とデベロッパレイヤーたちによる「未来の東京の運動会」が有楽町STSに再び登場！今回は、CCBTアーティスト・フェローをはじめとするクリエイターと一緒に「未来のCCBTの運動会」を共創しました。

Future Tokyo Undokai (Sports Day) was held by Inukai Hiroshi and his team of so-called developers as one of CCBT's opening events in October 2022. It returned for another edition at SusHi Tech Square in Yurakucho. This time, participants collaborated with creatives including CCBT artist fellows to make the CCBT Future Undokai (Sports Day).

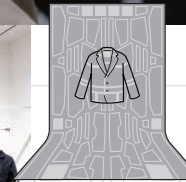
CCBT COMPASS

テクノロジーがもたらすこれからの創造性を
つくる・考えるための羅針盤 (COMPASS) を発見しよう

Discover a compass for making and thinking
about the future of creativity brought about by technology



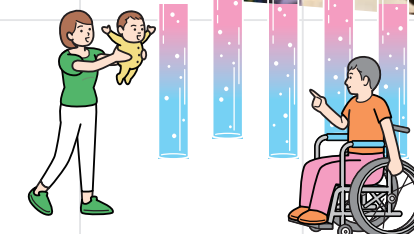
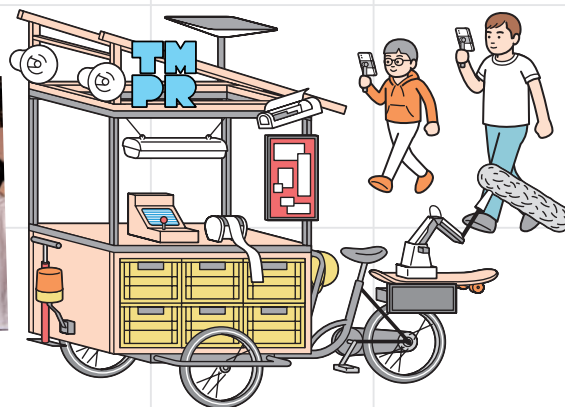
テクノロジーを使って自分たちでつくり、プレイする、未来のCCBTの運動会。CCBTアーティスト・フェローをはじめとするクリエイターと一緒に運動会を共創しました。
At Future *Undokai* (Sports Day), participants use technology to devise and play games and competitions. They here made a new kind of sports day in collaboration with CCBT artist fellows and other creatives.



Synflux アーカイブ展示「Algorithmic Couture Alliance——デジタルとファッションをめぐる対話」
Synflux's archival exhibition, *Algorithmic Couture Alliance: Digital and Fashion Dialogues*

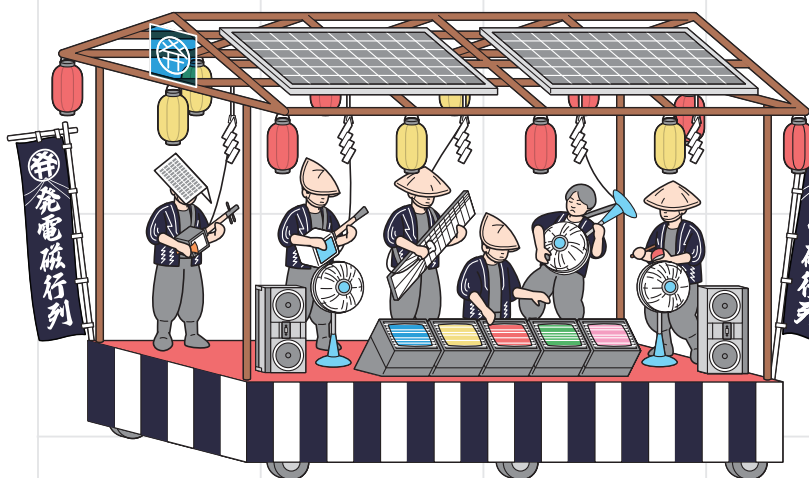
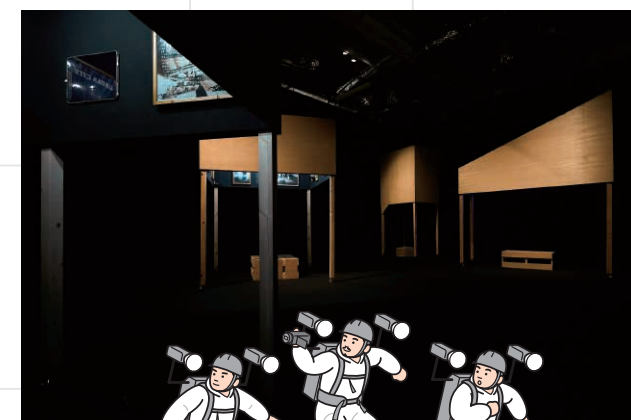


会期中は COMPASS ワープと題して、渋谷と有楽町をライブ中継で繋ぐ試みも行いました。
Compass Warp was a live link set up between the Shibuya and Yurakucho venues.



contact Gonzo による、パフォーマンス中に感じる痛みや衝撃を来場者と共有する前代未聞の公演「my binta, your binta // lol - flying objects in the skinland-」
contact Gonzo's *my binta, your binta // lol - flying objects in the skinland-*, an unprecedented performance in which the pain and impact of physical contact is shared with audiences

2023年に屋外で発表された「rode work ver. under city」を再構成した体験型インスタレーション。
SIDE CORE「under city box」
SIDE CORE's *under city box*, a participatory installation adapted from *rode work ver. under city*, which the group showed at an outdoor venue in 2023



ELECTRONICOS FANTASTICOS! 「発電磁行列」(Stage Version) /
ELECTRONICOS FANTASTICOS!, *Electromagnetic Matsuri Parade Performance*

CCBT ARTIST FELLOWS

TMPR (岩沢兄弟+堀川淳一郎+美山有+中田一会) / SnoozeLab. / SIDE CORE / Synflux / Tomo Kihara + Playfool / ELECTRONICOS FANTASTICOS! / contact Gonzo / 浅見和彦+ゴッドスコピオン+吉田山 / 野老朝雄+平本知樹 / 犬飼博士とデベロッパレイヤーたち
Tokyo Motion Point Researchers (Iwasawa Brothers + Horikawa Junichiro + Miyama Yu + Nakata Kazue) / SnoozeLab. / SIDE CORE / Synflux / Tomo Kihara + Playfool / ELECTRONICOS FANTASTICOS! / contact Gonzo / Asami Kazuhiko + God Scorpion + YOSHIDAYAMAR / Tokolo Asao + Hiramoto Tomoki / Inukai Hiroshi and Developlayers

武蔵野美術大学映像学科在学当時から、いくつかのプログラムでCCBTサポートスタッフを務めてきたテライマサヤ氏。2023年度のショーケースプログラムである「岩井俊雄ディレクション『メディアアート・スタディーズ2023:眼と遊ぶ』」でのサポートスタッフを担当したことをきっかけに、「CCBT COMPASS (p.106)」や「オーディオゲームセンター＋CCBT (p.66)」に携わり、記録撮影や、来場者と展示の場を繋ぐファシリテーションを実践してきた。写真や映像を専門にしながら、写真メディアの起源にさかのぼる考察も行い、記録やアーカイブのあり方を模索している。そのテライ氏に、CCBTという「都市の公民館」で出会う人や出来事を通じて広がる実践の可能性について話を伺った。

テライマサヤ

Interview with
Terai Masaya

多様な来場者の好奇心を支える、
サポートスタッフという実践のかたち

A Support Team Undergirding
the Curiosity of Different Visitors



Photo: Otsuto Masashi

Terai Masaya has served as a member of CCBT support team on several event programs ever since his days as an imaging arts and sciences student at Musashino Art University. His involvement in Media Art Studies 2023: Playing with Your Eyes, directed by Iwai Toshio for the CCBT Showcase program in 2023, led on to helping with CCBT Compass (p. 106) and Audio Game Center + CCBT (p. 66), where he handled photographic documentation of the events and facilitation connecting visitors with the exhibits. A specialist in photography and moving image, he goes back to the origins of photographic media to explore the nature of recording and archiving. Terai here discusses the possibilities for expanding practices through the people and events encountered at the urban community center that is CCBT.

展示ファシリテーターは来場者と場をつなぐ

CCBTに関わるようになったのは、「メディアアート・スタディーズ2023：眼と遊ぶ」のプログラムディレクションを担当していたアーティストの橋本典久さんに、大学の授業で「岩井俊雄さんの展示のサポートスタッフをやらないか」と誘われたのがきっかけです。橋本さんは、古典的な映像装置を扱いながら映像の基礎を学ぶ授業「映像前史」を担当していて、とても信頼されている先生です。CCBTでは、期間中の来場者の案内に加え、映像装置のレプリカ制作のための資料スキャン作業など、展示物の準備にも参加しました。

事前の説明会では「CCBTはすでに完成した作品を展示するだけの場所ではなく、作品をつくる場所であり、人々が参加し、関わるができる場所です。そこで、サポートスタッフは来場者と場をつなぐコミュニケーションを行う役割を担います」と、教わりました。これまでギャラリー等で働いた経験はなく、作品と来場者をつなぐようなスタッフ活動はCCBTが初めてでしたが、通常の美術館のスタッフとは違う役割なのだと感じました。展示内容の影響もあってか、親子連れが多く、年齢層の幅が広いのが印象的でした。CCBT

は美術館というより、どちらかというと公民館に近い雰囲気だなと感じたことを覚えています。

コミュニケーションの質と姿勢

サポートスタッフが行うのは、基本的には作品の説明や使い方の案内です。メディアアートは絵画や彫刻とは違い、鑑賞者の参加によって作品が成立する、体験型の作品もあります。そういった作品は、触れたり、覗き込んだりすることで発見が生まれます。そこへ自然に導くことが自分の役割だと感じました。美術館は通常、作品に接近したり触ったりすることはNGなので、CCBTの体験型展示を眺めるだけの方もいます。触らないと魅力が伝わらない作品では「作品に触ってみてください」と積極的に伝えました。子どもが展示に触れようとすると親御さんが止めるのですが、われわれスタッフが「大丈夫ですよ」と声をかけると、皆さん驚きつつ作品に触る体験をしていました。

また、車椅子の方や視覚・聴覚に障害のある人も来場されますが、分け隔てなく接することを意識しました。スタッフとして関わる際に、アクセシビリティが必要

Exhibition Facilitators Bridging Venue and Visitors

My involvement with CCBT began when artist Hashimoto Norihisa, who was one of the program directors for Media Art Studies 2023: Playing with Your Eyes, invited me in a university class to join the support team for Iwai Toshio's exhibition. Hashimoto is a highly trusted educator whose class on the prehistory of moving image teaches the foundations of moving image while giving students the chance to operate classic animation and film devices. At CCBT, I guided visitors during the exhibition, and also participated in preparing the exhibits, such as scanning materials for creating the replica precinema devices.

At the information session beforehand, I was told that CCBT is not just a place to exhibit completed works, but somewhere to create new works, for people to participate and get involved. As such, the support team's role is to facilitate communication between visitors and the venue. Having never worked in a gallery before, this was my first time serving in a role bridging works and visitors, and I felt that this differed from what is expected from regular art museum staff. I was impressed by the large number of parents and children as well as the wide range of age groups who came, perhaps due

to the content of the exhibits. I remember feeling that CCBT had an atmosphere closer to a community center than an art museum.

Prioritizing Good Communication

The support team's role is fundamentally one of explaining the artworks and showing how to use them. Unlike paintings or sculptures, media art becomes complete through viewer participation, and some works are directly interactive. Such works enable viewers to make new discoveries by touching or peering into them. My role was to naturally guide them to do this. Museums usually prohibit visitors from getting close to or touching the works, so some people at CCBT held back and just looked at the interactive exhibits. For works whose appeal cannot be fully appreciated without physical interaction, I actively encouraged people to try touching them. Parents often stopped their children from touching the exhibits, but when we told them it was fine, everyone was surprised and tried touching the artworks.

There were also wheelchair users or visually or hearing-impaired visitors, and I was conscious about the need to



CCBTサポートスタッフが展示説明をする様子
A member of CCBT's support team explaining an exhibit

treat them the same as other visitors. My goal was to ensure that those with accessibility needs and those without could still enjoy the same kind of experience, and I tried to make up for any shortcomings in the facilities. For example, at the Department of Imaging Arts and Sciences at Musashino Art University, where I used to study, there are compulsory electives on portrait photography and filmmaking, and I have also gained hands-on experience assisting in filming, lighting, and recording sound. In film productions, the actors are often recruited from outside, and so the quality of the resulting work depends on internal communication. I think this emphasis on communication is also similar to the role of the support team at CCBT.

CCBT, a Place That Broadens Horizons

If a visitor seemed confused about an exhibit, I would offer to help. In my involvement, I stayed mindful of maintaining an appropriate distance. For example, in a workshop for Iwai's exhibition, we used a cinematograph¹ made of Lego, and an elementary school boy was very interested in how it works. While not in the manual, I suggested to him that we take the device apart to show its insides, and with Professor Hashimoto's permission, we did this several times. Rather than just explaining the work "correctly," I came up with ways to stir up curiosity.

My time as a member of the support team made me realized just how much CCBT truly is like a community center.

We would first welcome visitors simply as individuals, allowing them to interact with the space at their own pace. I once took part in a photography workshop for visually impaired people, and when I asked a participant about how they make their life easier, I was taken aback by their answer: "In the end, we're all human." At CCBT, we were mindful of this whenever interacting with visitors. For example, the sound-based nature of the communication at the Audio Game Center + CCBT exhibition meant the atmosphere was boisterous, with all visitors laughing and talking loudly irrespective of ability or disability. Media art utilizes not only the physicality of the viewer in terms of seeing and hearing, but also media in a literal sense as a medium, making it easy to share physical sensations and understand each other through nonverbal means and across cultural differences. The response to an exhibit from experiencing it and sharing that excitement could also be considered part of appreciating an artwork.

CCBT's greatest asset is its openness to anyone. It feels like a free space for connecting with others through our intellectual curiosity, and for me personally, CCBT has broadened my horizons, so I'd definitely like to participate again in the future if invited. I also hope CCBT evolves into a place where people from all over the city can drop in more casually, not just those who are already interested in its events and programs. Being like a secret base is interesting, but CCBT also needs to have that open, flat feel of a community center. I want it to be a place where no one is left out, unlike the closed spaces of the exclusive communities we find in the art scene. I hope that CCBT remains an open place.

な人も、そうでない人も同じレベルで体験ができることを目指して、足りない部分があれば補うようにしていました。例えば私が通っていた武蔵野美術大学の映像学科では、写真のポートレート実習や映画制作の選択必修授業があり、現場で撮影や照明、録音のサポートも経験しました。映画では役者を外部から募集することが多く、コミュニケーション次第で作品の質も変わります。そうしたコミュニケーションを重視する感覚は、サポートスタッフの役割ともつながっていると思います。

CCBTは視野を広げてくれる場所

もし来場者が「これは何だろう？」と戸惑っていたら声をかけます。程よい距離感を意識しながら関わっていました。例えば、岩井さんの展示のワークショップでレゴでつくったシネマトグラフの機構¹を使用していたのですが、小学生の男の子が機構に強く興味を持ちました。マニュアルにはない対応でしたが、興味を示した子には装置を分解して中を見せる提案をして、橋本先生に許可をいただき、何度かは実際に行いました。作品を「正しく」説明するだけではなく、好奇心を刺激する導線をどうつくるかを考えていました。

サポートスタッフを重ねて思ったのは、ここは本当に「公民館」のようだという事です。訪れる人がそれぞれのペースで関われるように、まず相手を一

人の人として迎える。以前、視覚障害者向けの写真ワークショップに参加して視覚障害者の方に生活をする上での工夫について質問したのですが、「同じ人間だからね」と諭されて、ハッとした経験がありました。CCBTでは、その前提を意識して接するように気をつけています。例えば「オーディオゲームセンター＋CCBT」の展示では、音だけでコミュニケーションすることで障害の有無に関わらず盛り上がり、大きな声や笑い声があふれていました。メディアアートは見る、聞くといった鑑賞者の身体だけでなく、メディアという媒介も用いるため身体的感覚を共有しやすく、文化の違いがあっても非言語の感覚を通じて分かり合える。展示と一緒に体験して盛り上がる、そんな反応も作品鑑賞の一部と言えるかもしれません。

CCBTの一番の魅力は「誰にでもひらかれていること」を実践しているところです。知的好奇心を介して人と人がつながる自由な場になっていると感じますし、自身にとっては視野を広げてくれる場であり、今後も声がかかればぜひ参加したいと思っています。ただ、元々関心を持っている人だけでなく、街の様々な人がもっとラフに立ち寄れる場になると良いとも思います。秘密基地っぽさも面白いけれど、公民館的なひらかれたフラットさも必要。アートシーンに見られるような内輪のコミュニティのような閉じた場ではなく、誰も置いてきぼりにならない場であってほしい。CCBTにはこれからもオープンであってほしい、と期待しています。

1. Developed by the Lumière brothers in 1895, the cinematograph was an early motion picture device that combined filming, projecting, and developing. The cinematograph had an internal film advance mechanism (a crank-operated means of moving to the next frame) turned manually to project successive photographs onto a screen. It is considered the prototype of the moving image technology that formed the basis of modern cinema and animation.

Terai Masaya (photographer, graduate student)

Terai Masaya graduated with a degree in imaging arts and sciences from the College of Creative Thinking for Social Innovation at Musashino Art University and is currently a graduate student in moving image and photography at the same college. The photography he did of his hometown for his undergraduate graduate project led him to start thinking about the concept of the outsider. Terai is also interested in the establishment of photography as a medium, and is engaged in researching photographic ways of seeing that predate the birth of photography in the modern era.

1. 1895年にリュミエール兄弟によって開発された、撮影機能・映写機能・現像機能を兼ね備えた初期の映画装置。内部にフィルム送りの機構（クランク式のコマ送り装置）を備え、手動で回すことで連続写真をスクリーンに投影できる仕組み。現代の映画やアニメーションの基礎となった映像技術の原型とされている。

テライマサヤ（フォトグラファー、大学院生）

武蔵野美術大学造形構想学部映像学科卒業、同大学院修士課程造形構想専攻映像・写真コース在学中。学部時の卒業制作で地元を撮影したことをきっかけに「余所者」の概念について考え始める。また、写真というメディアの成立にも関心を持ち、近代における写真誕生以前の写真的視覚についても調べている。

インタビュー：2025年9月
聞き手：庄野祐輔、乙戸将司（CCBT）

Interview: September 2025
Interviewers: Shono Yusuke, Otsuto Masashi (CCBT)

CCBTx（シーシービーティー・エックス）は、シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] のミッション「クリエイティブ×テクノロジーで東京をより良い都市（まち）に変える」のもと、「発見」「共創」「開発」「連携」を体现することを目的とした事業です。国内外の分野を超えた多様なパートナーと連携し、創造的な社会モデルを提示する取組を進めています。

Based on the CCBT mission to transform Tokyo through collaborative creativity, CCBTx aims to embody the concepts of inspiration, co-creating, incubation, and networking. The program works with various partners across fields and disciplines both in and outside Japan to develop initiatives that propose creative social models.

CCBTx

連携事業 Partner Projects

2024.03.02–08.24

連携 | Partner
MetaTokyo株式会社
MetaTokyo, Inc.

デジタルゆかたクリエイター・フェス
Digital Yukata Creator fest

クリエイティブイベント
2024年3月2日
会場：SusHi Tech Square 1F
投票イベント
2024年4月23日～7月8日
会場：オンラインおよび東京都庁第一本庁舎2階 北側
ハイブリッドイベント
2024年8月24日
会場：Tokyo Innovation Base (SusHi Tech Square 2F) (リアル会場)、Decentraland
MetaTokyo内 CCBTブース (メタバース会場)

Creative Event
March 2, 2024
Venue: SusHi Tech Square 1F
Voting
April 23–July 8, 2024
Venues: Online, Tokyo Metropolitan Government No. 1 Building 2F North
Hybrid Event
August 24, 2024
Venues: Tokyo Innovation Base (SusHi Tech Square 2F), CCBT booth in Decentraland
MetaTokyo (metaverse venue)

主催：東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京、MetaTokyo
株式会社
Organized by: Tokyo Metropolitan Government, Arts Council Tokyo (Tokyo Metropolitan
Foundation for History and Culture), MetaTokyo, Inc.



2024年3月に実施したクリエイティブイベントの参加者が作成した200以上のデジタルゆかたのデザインから、投票イベントにより上位30デザインを選出し、メタバース内で世界中のアバターが着用できる「デジタルゆかた」を制作。メタバース「Decentraland」にて無料配布するとともに、本事業のフィナーレとして、リアルとメタバースをつなぐハイブリッドイベントを開催しました。

From the over two hundred digital yukata designs created by participants at a creative event in March 2024, people voted for the top thirty, which were then used to create digital yukatas that could be worn by avatars around the world in the metaverse. These were distributed free of charge on the Decentraland metaverse, and a hybrid event linking the real world and metaverse was held as the project finale.

2024.10.12–14

連携 | Partner
MEET YOUR ART FESTIVAL 2024
NEW ERA

CCBT × MEET YOUR ART FESTIVAL 2024
NEW ERA
ゴッドスコピオン「無始無終」
God Scorpion, Beginningless and Endless

出展作品 Exhibited work
ゴッドスコピオン「無始無終」
God Scorpion, Beginningless and Endless

会場：寺田倉庫G1ビル (アートエキシビション「SSS: Super Spectrum Specification」内)
主催：MEET YOUR ART FESTIVAL実行委員会、東京都、シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] (公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京)
Venue: Warehouse TERRADA G1 Building (at SSS: Super Spectrum Specification exhibition)
Organized by: MEET YOUR ART FESTIVAL Executive Committee, Tokyo Metropolitan Government, Arts Council Tokyo and Civic Creative Base Tokyo (Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture)



アートを軸に、音楽・食・ファッション・ライフスタイル等の隣接したカルチャーが一堂に会する領域横断型のアートフェスティバルMEET YOUR ART FESTIVAL。メディアアーティストのゴッドスコピオンが2022年度アート・インキュベーション・プログラムのアーティスト・フェロー活動の一環として制作した作品を、アートエキシビション「SSS: Super Spectrum Specification」にて展示しました。

MEET YOUR ART FESTIVAL is a transdisciplinary art festival bringing together music, food, fashion, lifestyle, and other interrelated aspects of culture, with a focus on art. At the SSS: Super Spectrum Specification exhibition, media artist God Scorpion showed a work created as part of his artist fellow project for the 2022 Art Incubation program.

2024.09.04

連携 | Partner
アルスエレクトロニカ・フェスティバル2024
Ars Electronica Festival 2024
HOPE who will turn the tide

Arts Electronica Festival 2024
Electromagnetic Street Bon Dance Festival

2023年度CCBTアーティスト・フェローの「ELECTRONICOS FANTASTICOS!」が、その活動を通じて作り出した新たな祭りの構想「発電磁行列」を発展させ、古い電化製品を楽器として奏で踊る「電磁野良盆踊り」を実施。オーストリアのリンツ市を拠点に活動する文化機関「アルスエレクトロニカ」が毎年実施している世界最大規模のメディアアートの祭典「アルスエレクトロニカ・フェスティバル」のオープニングイベントの一部として、街の象徴的な教会前広場を会場に、現代に欠かせない電気エネルギーを自然からの恵みとして奉り、思想家イヴァン・イリイチが提唱した「コンヴィヴィアリティ」へのリスペクトを込め、本来とは異なる目的や価値観へと転生した道具たちによる祝祭を出現させました。音楽、アート、エンジニアリング、サイエンス、デザインなど多様なジャンルが混ざり合う現代的な共創の場を展開し、大観衆を巻き込んだ電磁盆踊りを繰り広げました。

出演：ELECTRONICOS FANTASTICOS!
会場：オーストリアリンツ市新大聖堂前広場
主催：東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京
事業連携：アルスエレクトロニカ
協賛：EcoFlow Europe s.r.o.

Performer: ELECTRONICOS FANTASTICOS!
Venue: St. Mary's Cathedral (Linz, Austria)
Organized by: Tokyo Metropolitan Government, Arts Council Tokyo (Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture)
In partnership with Ars Electronica
Sponsored by EcoFlow Europe s.r.o.

2023 CCBT artist fellow ELECTRONICOS FANTASTICOS! developed its Electromagnetic Matsuri Parade project, a practice-led concept for a new festival, and staged the Electromagnetic Street Bon Dance Festival, featuring performers dancing and playing old electrical appliances like musical instruments. As part of the opening event of Ars Electronica, the world's largest media art festival held annually by the eponymous cultural organization based in Linz, the Electromagnetic Street Bon Dance Festival took place in the plaza in front of the Austrian city's iconic cathedral. The event celebrated the essential part of modern life that is electricity as a gift from nature. Paying homage to philosopher Ivan Illich's concept of conviviality, the Electromagnetic Street Bon Dance Festival showcased tools reborn and repurposed, and ascribed new value. It conjured up a contemporary space of collaboration that blended diverse fields, including music, art, engineering, science, and design, and thrilled a large audience with its unique electromagnetic version of the traditional Bon dance.



連携 | Partner
SOCIAL INNOVATION WEEK 2024

『CCBTx × SOCIAL INNOVATION WEEK2024』ART FOR TRANSFORMATIONプレトーク「食から未来を考える」
SOCIAL INNOVATION WEEK 2024 ART FOR TRANSFORMATION
Preview Talk: Thinking about the Future in Food

登壇：市原えつこ（アーティスト、2024年度CCBTアーティスト・フェロー）、柴田祐輔（アーティスト、2024年度CCBTアーティスト・フェロー）、齋藤精一（パノラマティクス主宰）、宇川直宏（現“美術家/DOMMUNE主宰”）、長田新子（一般社団法人渋谷未来デザイン理事／事務局長、SIWエグゼクティブプロデューサー）

Speakers: Ichihara Etsuko (artist, 2024 CCBT artist fellow), Shibata Yusuke (artist, 2024 CCBT artist fellow), Saito Seiichi (Artistic Director, Panoramatics), Ukawa Naohiro (contemporary artist / CEO, DOMMUNE), Osada Shinko (Director of the Board, Future Design Shibuya / Executive Producer, SOCIAL INNOVATION WEEK)

会場：SUPERDOMMUNE（オンライン配信）
主催：東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京、一般社団法人渋谷未来デザイン
Venue: SUPER DOMMUNE (online)
Organized by: Tokyo Metropolitan Government, Arts Council Tokyo (Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture), Future Design Shibuya General Incorporated Association



アーティスト活動が都市（まち）に実装されると、都市（まち）はどのような変容を遂げる可能性があるかについて、「食」から考えるトークを実施。アルスエレクトロニカとの連携事業であるART FOR TRANSFORMATIONのプレトークとして位置づけ、2024年度CCBTアーティスト・フェローとして活動する2組のアーティストと一緒に、渋谷を拠点として活動するプロデューサー・ディレクター等が議論を展開しました。「代替食」「ディストピア」という、それぞれのアーティストが取り組むテーマを掘り下げるとともに、シビック・クリエイティブとは何か、またアーティスト・フェローの活動を通じて生み出される考え方やツール等が都市（まち）や社会に実装されることで起こるイノベーションについて考えました。

Through the framework of food, this talk explored the potential for cities to change when artistic practices unfold. Organized as a preview for ART FOR TRANSFORMATION, a collaboration with Ars Electronica, the event featured a discussion between two of the 2024 CCBT artist fellows as well as Shibuya-based producers and directors. Along with delving into the themes each artist was working on, from food substitutes to dystopias, the discussion considered the meaning of civic creativity as well as the innovations that arise when the ideas and tools generated through the activities of the artist fellows are implemented in cities and society.

連携 | Partner
Ars Electronica

ART FOR TRANSFORMATION アートと未来。変容と創造。
ART FOR TRANSFORMATION: Art and the Future, Change and Creation

人の創造性から生み出されるアートが、人を、社会を、都市（まち）をより良い方向に変えることができるとしたら？その可能性を参加者と考える3日間として、Shibuya Sakura Stageで実施。アートとデジタルテクノロジーを通じた創造性から広がる可能性への入り口を、展示、カンファレンス、ワークショップ、トークを通じて展開しました。カンファレンスでは、アートを媒介として様々な視点や立場から目指している変革（イノベーション）を、各々のアプローチから実現していくためのヒントが詰まった議論を展開。トークでは、スマートフォンで誰でも3Dスキャンをすることができるアプリの開発と活用の両面から登壇者を迎え、未来に向けたXRとは何かを考えました。また、アルスエレクトロニカ・フューチャーラボのメンバーによるワークショップや、Prix Ars Electronicaの大賞であるGolden Nicaを獲得した作品を含む映像展示やCCBTの活動紹介展示も実施しました。

What if art born from human creativity could change people, society, and cities for the better? At a three-day event at Shibuya Sakura Stage, participants considered the potential of this question. Across exhibitions, a conference, workshops, and talks, participants explored approaches to the possibilities that unfold from creativity involving art and digital technology. The discussions at the conference offered insights from various perspectives and standpoints on innovation through art and on different approaches to achieving it. A talk featured speakers on the development and use of apps that enable anyone to do 3D scanning with a phone, and explored the future of XR. The other events were workshops by members of Ars Electronica Futurelab, a video exhibition of works that included the winner of the Prix Ars Electronica's Golden Nica award, and another exhibition introducing CCBT's activities.

会場：Shibuya Sakura Stage
主催：東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京
事業連携：アルスエレクトロニカ
Venue: Shibuya Sakura Stage
Organized by: Tokyo Metropolitan Government, Arts Council Tokyo (Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture)
In partnership with Ars Electronica



カンファレンス
2024年11月8日
基調講演：“**Art for Innovation**”の最前線
登壇：杉山央（新領域株式会社ART+TECHプロデューサー）、小川秀明（CCBTクリエイティブディレクター／アルスエレクトロニカ・フューチャーラボ共同代表）
セッション1：東京（CCBTから広がる社会実装）の事例
登壇：橋本敦子（センサリールームプロデューサー、SnoozeLab.代表理事、2023年度CCBTアーティスト・フェロー）、丹羽葉生（中央大学研究開発機構 機構准教授）
モデレーター：生田綾（メディア『CINRA』編集長）
セッション2：アルスエレクトロニカの事例
登壇：井出信孝（株式会社ワコム代表取締役兼CEO、一般社団法人コネクテッド・インク・ビレッジ代表理事、S+T+ARTS2020審査員）、福原志保（アーティスト、研究者、S+T+ARTS2019受賞、2024年度CCBTアーティスト・フェロー）
モデレーター：久納鏡子（アーティスト、アルスエレクトロニカ・アンバサダー）
セッション3：アート×ソーシャルビジネスの事例
登壇：徳井直生（アーティスト／株式会社Qosmo/Neutone代表）、モデレーター：生田綾
セッション4：アート×企業の事例
登壇：林亜季（株式会社ブランドジャーナリズム代表取締役、Ambitions編集長）、モデレーター：生田綾
オープンディスカッション
登壇：橋本敦子、井出信孝、福原志保、徳井直生、林亜季、モデレーター：小川秀明
トーク「XRとこれからのシビッククリエイティブ」
2024年11月9日
登壇：白石淳二（Niantic, Inc.事業開発部門 シニアマネージャー）、瀬賀末久（MVMNT、2024年度CCBTアーティスト・フェロー、3D Digital Archive Project）、小川秀明
CCBT活動紹介展示
2024年11月8日～10日
映像展示 from Ars Electronica Animation Festival 2023 on Tour
2024年11月8日～10日
ワークショップ「メモリー・ボリューム・リアリティ・キャプチャー・ワークショップ」
2024年11月9日、10日
ファシリテーター：デニス・ヒルテンフェルダー（アルスエレクトロニカ・フューチャーラボリサーチャー）、ヨハネス・ポール（アルスエレクトロニカ・フューチャーラボリードデザイナー）、久納鏡子、今野恵菜（プログラム、エクスペリエンスデザイナー）
ワークショップ「ウェルカム・トゥ・プラネットB-キッズ・ワークショップ」
2024年11月10日
ファシリテーター：デニス・ヒルテンフェルダー、久納鏡子、今野恵菜

Conference
November 8, 2024
Keynote Lectures: At the Frontline of Art for Innovation
Speakers: Sugiyama Ou (Art + Tech Producer, Shinryoiki Corporation), Ogawa Hideaki (Creative Director, CCBT / Co-Director, Ars Electronica Futurelab)
Session 1: Tokyo (CCBT-Led Social Implementation)
Speakers: Hashimoto Atsuko (sensory room producer / Representative Director, SnoozeLab. / 2023 CCBT artist fellow), Niwa Nao (Associate Professor, Chuo University Research and Development Initiative), Moderator: Ikuta Aya (Editor in Chief, CINRA)
Session 2: Ars Electronica
Speakers: Ide Nobutaka (President and CEO, Wacom Co., Ltd. / Representative Director, Connected Ink Village, S+T+ARTS 2020 juror), Fukuhara Shiho (artist, researcher, S+T+ARTS 2019 winner, 2024 CCBT artist fellow), Moderator: Kunoh Kyoko (artist, Ambassador at Ars Electronica)
Session 3: Art × Social Business Case
Speaker: Tokui Nao (artist / Founder, Qosmo and Neutone), Moderator: Ikuta Aya
Session 4: Art × Business Case
Speaker: Hayashi Aki (CEO, Brand Journalism, Inc. / Editor in Chief, Ambitions), Moderator: Ikuta Aya
Open Discussion
Speakers: Hashimoto Atsuko, Ide Nobutaka, Fukuhara Shiho, Tokui Nao, Hayashi Aki, Moderator: Ogawa Hideaki
Talk: XR and the Future of Civic Creativity
November 9, 2024
Speakers: Shiraishi Junji (Senior Manager, Business Development Division, Niantic, Inc.), Sega Miku (MVMNT, 2024 CCBT artist fellow, 3D Digital Archive Project), Ogawa Hideaki
Exhibition: Introduction to CCBT
November 8–10, 2024
Video Exhibition: Ars Electronica Animation Festival 2023 on Tour
November 8–10, 2024
Workshop: Memory Volume—Reality Capture Workshop
November 9–10, 2024
Facilitators: Denise Hirtenfelder (Researcher, Ars Electronica Futurelab), Johannes Pöll (Lead Designer, Ars Electronica Futurelab), Kunoh Kyoko, Konno Keina (program and experience designer)
Workshop: Welcome to Planet B—Kids Workshop
November 10, 2024
Facilitators: Denise Hirtenfelder, Kunoh Kyoko, Konno Keina

CIVIC CANVAS

CCBT国内連携事業の一環として、渋谷桜丘エリアに2023年11月に竣工した複合施設「Shibuya Sakura Stage」のメディアファサード「INTER-SQUARE」を公共的なキャンパスとしてワークショップ&上映プログラムを開催。Vol.1ではプログラミングに関わるクリエイターを対象に、Vol.2では小学生を対象にワークショップを行い、制作した作品を巨大なサイネージで上映し、都市に新たな風景をつくり出しました。

As part of CCBT's series of projects with Japanese partners, the workshop and screening program CIVIC CANVAS was held at Inter-Square, the media facade at the Shibuya Sakura Stage complex completed in November 2023 in the Sakuragaoka area of Shibuya. The first workshop was aimed at creatives involved in programming, and the second at elementary school students. The works they produced were then screened in the heart of Shibuya, conjuring up a new cityscape.

Vol.1：クリエイターズ・ワークショップ
Vol.1: Creators Workshop

CIVIC CANVASの上映会場となったShibuya Sakura Stageのメディアファサード「INTER-SQUARE」はスクエア型ユニットが集合した特徴的な形状で、施設内4カ所に設置されています。プログラミング経験を持つクリエイターを対象にしたVol.1のワークショップでは、「INTER-SQUARE」の仕組み、都市におけるジェネラティブ・アートの展開事例についてのレクチャーが行われ、参加者全員でプログラミングを用いたビジュアル表現に挑みました。さらにシュミレーターを活用し、自分自身の作品をファサードへ投影する実験を繰り返し、駅からの景色や建物内での見え方等も視野に入れながら制作を行い、プログラミングによるビジュアル表現を学ぶワークショップの成果として、クリエイター約20名の作品を一挙上映しました。

The screening venue for CIVIC CANVAS was the Shibuya Sakura Stage's Inter-Square media facade, which features a distinctive shape comprising a collection of square units installed in four linked locations. The first workshop was aimed at creatives with programming experience, and included lectures on how Inter-Square works and examples of generative art in use in cities. All participants then used programming to create something visual. They also used a simulator to experiment with how their works display on the facade, taking into account the view from the station and inside the building. As the output of the workshop, in which participants learned about using programming to create visual art, the works of approximately twenty creatives were screened.



Photo: courtesy of Flowplateaux Co.

連携 | Partner
株式会社フロウプラトウ、一般財団法人ジェネラティブアート振興財団
Flowplateaux Co., Ltd., Japan Generative Art Foundation

CCBT × Shibuya Sakura Stage
「CIVIC CANVAS Vol.1：クリエイターズ・ワークショップ」
2024年8月24日
講師・ファシリテーター：有國恵介（プロジェクトディレクター、プランナー／Flowplateaux）、田中陽（ビジュアルアーティスト、プログラマー／Rhizomatiks）、高尾俊介（アーティスト／ジェネラティブアート振興財団代表理事）
会場：SHIBUYA SACS
映像上映「CIVIC CANVAS Vol.1」（CCBT × Shibuya Sakura Stage 「CIVIC CANVAS Vol.1：クリエイターズ・ワークショップ」成果上映）
2024年8月25日～9月7日
会場：INTER-SQUARE（Shibuya Sakura Stage内）
CCBT × Shibuya Sakura Stage
「CIVIC CANVAS Vol.2：キッズ・ワークショップ」
2024年12月1日
講師・ファシリテーター：倉橋真也（エンジニア、アーティスト）、chobishiba（アーティスト、ソフトウェアエンジニア）、有國恵介、田中陽、高尾俊介
会場：Shibuya Sakura Stage BLOOM GATE
映像上映「CIVIC CANVAS Vol.2」（CCBT × Shibuya Sakura Stage 「CIVIC CANVAS Vol.2：キッズ・ワークショップ」成果上映）
2024年12月1日～12月15日
会場：INTER-SQUARE（Shibuya Sakura Stage内）
企画・制作：シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]、株式会社フロウプラトウ、一般財団法人ジェネラティブアート振興財団
主催：東京都、シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]（公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京）
共催：株式会社フロウプラトウ、一般財団法人ジェネラティブアート振興財団
協力：一般社団法人渋谷駅前エリアマネジメント協議会

連携 | Partner
SHIBUYA FASHION WEEK 2025

CCBT × SHIBUYA FASHION WEEK 2025 Spring
「CIVIC CANVAS：ワークショップ成果作品上映」
2025年3月13日～23日
会場：INTER-SQUARE（Shibuya Sakura Stage内）
主催：東京都、シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]（公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京）、渋谷ファッションウィーク実行委員会

CCBT × Shibuya Sakura Stage CIVIC CANVAS Vol.1: Creators Workshop
August 24, 2024
Instructors/Facilitators: Arikuni Keisuke (project director, planner / Flowplateaux Co., Ltd.), Tanaka You (visual artist, programmer, Rhizomatiks co., ltd.), Takawo Shunsuke (artist / Chair, Japan Generative Art Foundation)
Venue: SHIBUYA SACS
CIVIC CANVAS Vol.1 Screenings
August 25–September 7, 2024
Venue: INTER-SQUARE (Shibuya Sakura Stage)
CCBT × Shibuya Sakura Stage CIVIC CANVAS Vol.2: Kids Workshop
December 1, 2024
Instructors/Facilitators: Kurahashi Masaya (engineer, artist), chobishiba (artist, software engineer), Arikuni Keisuke, Tanaka You, Takawo Shunsuke
Venue: Shibuya Sakura Stage BLOOM GATE
CIVIC CANVAS Vol.2 Screenings
December 1–15, 2024
Venue: INTER-SQUARE (Shibuya Sakura Stage)
Planned and Produced by: Civic Creative Base Tokyo, Flowplateaux Co., Ltd., Japan Generative Art Foundation
Organized by: Tokyo Metropolitan Government, Civic Creative Base Tokyo (Arts Council Tokyo, Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture)
Co-organized by: Flowplateaux Co., Ltd., Japan Generative Art Foundation
In cooperation with: Shibuya Ekimae Area Management, Shibuya Station Area Management Council

CCBT × SHIBUYA FASHION WEEK 2025 Spring
CIVIC CANVAS Workshop Screenings
March 13–23, 2025
Venue: INTER-SQUARE (Shibuya Sakura Stage)
Organized by: Tokyo Metropolitan Government, Civic Creative Base Tokyo (Arts Council Tokyo, Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture), SHIBUYA FASHION WEEK Executive Committee

Vol.2：キッズ・ワークショップ
Vol.2: Kids Workshop

Vol.2では小学4年生から6年生を対象として、プログラミングによる表現を都市の巨大なサイネージに実装することを目指しました。プログラミング未経験の子どもも、講師が開発したウェブアプリケーションを使い、生成AIと協力しながら、プログラミングを使ったビジュアル表現に挑戦しました。AIとの関わり方を学びながら「星」「多角形」をテーマに作品制作を行い、プログラミングを通じて参加者の表現を組み合わせた2作品を共創しました。

The second workshop aimed to enable fourth to sixth graders to showcase their creative programming efforts on large digital signage in the city. Even children with no programming experience took part in the workshop, which employed programming to make something visual with generative AI using a web application developed by one of the instructors. While learning how to interact with AI, the participants produced works with stars and polygons, and collaborated on two works that combined their expressive visions through programming.

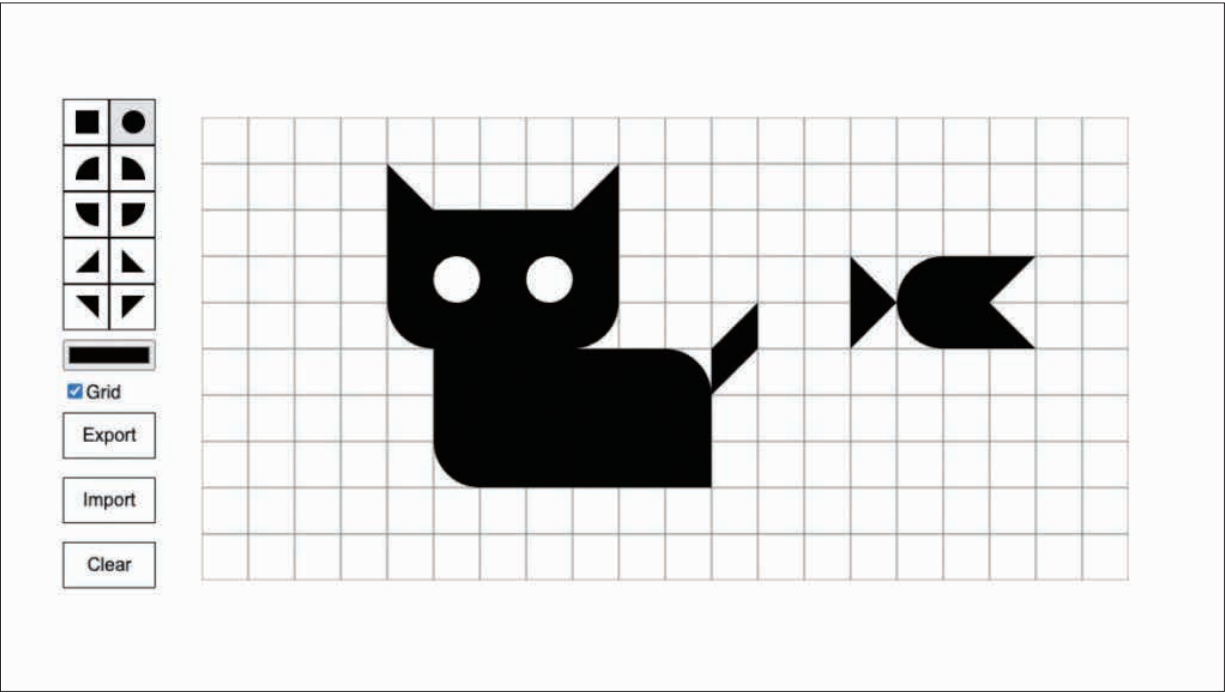
SHIBUYA FASHION WEEK 2025 Spring

2025年3月には「SHIBUYA FASHION WEEK 2025 Spring」と連携し、「Vol.1：クリエイターズ・ワークショップ」と「Vol.2：キッズ・ワークショップ」の参加者34名による作品の一挙上映プログラムも行われました。

In collaboration with SHIBUYA FASHION WEEK 2025 Spring, a screening program was also held in March 2025 featuring works by thirty-four participants from the two workshops.

CCBTのビジュアル・アイデンティティ (VI) は、組み合わせやパラメーターの変化によって柔軟に変化・拡張できるようデザインされています。ロゴタイプやシンボルの作成にはオリジナルのエディターを開発し、誰もが活用可能なツールとしても公開しています。デザインシステム自体をCCBTのビジュアル・アイデンティティとすることにより、クリエイティブ×テクノロジーが可能とする創造性と参加性を体現します。このVIのシステムは、CCBTのロゴや什器デザインにあたっても活用され、さらにプログラム企画にあたってのアイデアにもなっています。

VIディレクター：HAUS アートディレクション：いすたえこ



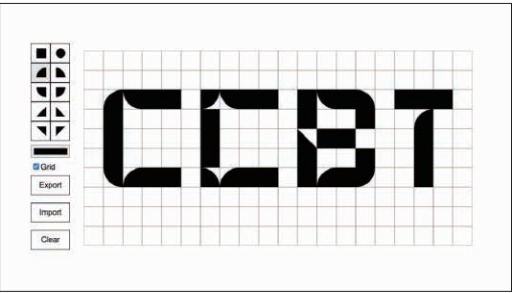
CCBTエディター
CCBT Editor

Example 1

ロゴ
Logo

CCBTのロゴはCCBTエディターを用いて制作されました。同じ「C」でも異なるデザインが施され配置されています。
ソフトウェア開発：HAUS グラフィックデザイン：いすたえこ

The CCBT logo was created using the CCBT Editor software. Each letter is arranged differently, including the two Cs.
Software Development: HAUS, Graphic Design: Isu Taeko



Example 2

ワークショップ
Workshop

「ひらめく☆道場」では、本システムの考え方を反映したワークショップ「デジタルファブリケーション入門 レーザーカッター編 アクリルスタンドをつくろう!」を開発。グリッドが描かれたシート上にパーツを配置し、そのデザインに基づいて3Dプリンターを用いてアクリルスタンドを製作します。

For the Inspiration Dojo series, the "Introduction to Digital FabricationLaser cutter workshop: Making a plastic figure" workshop was developed, based on the concept of the visual identity system. Parts are placed on a sheet with a grid to create a design, which is turned into a self-standing plastic figure using a 3D printer.

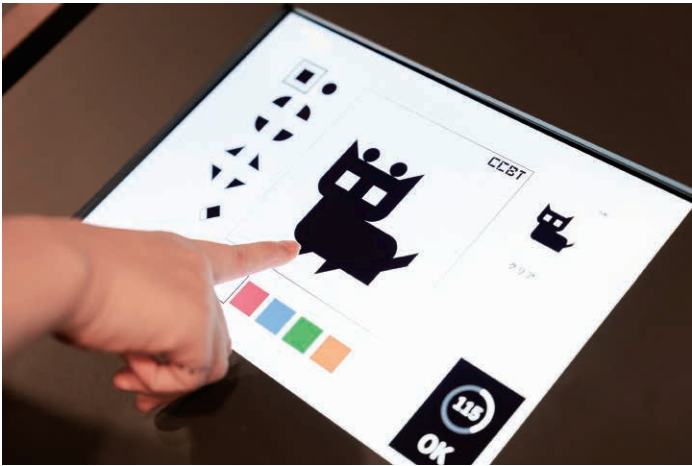


Example 3

ステッカーマシン
Sticker Machine

CCBTには、アンケートに答えることでオリジナルステッカーを出力できるステッカーマシーンを設置しています。来場者は、VIシステムを実装したこのマシンを使って、グリッド上にパーツやモジュールを自由に配置し、オリジナルのデザインを作成することができます。

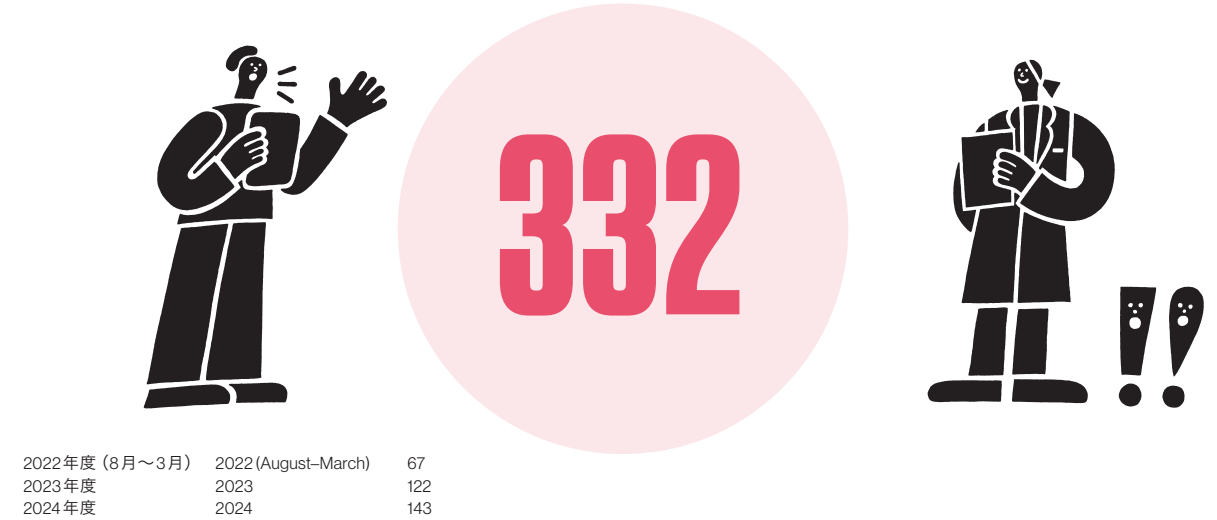
CCBT has a machine that can print original stickers if the user answers a questionnaire. Visitors can use this machine, which also features the visual identity system, to freely place parts and modules on a grid and create their own designs.



来場者数やイベントへの参加者数に比べ、CCBTに参加したアーティストや専門家と市民の交流の推移を可視化し、誰でもアクセスできるようウェブサイトで公開しています。

イベント数

Number of Events



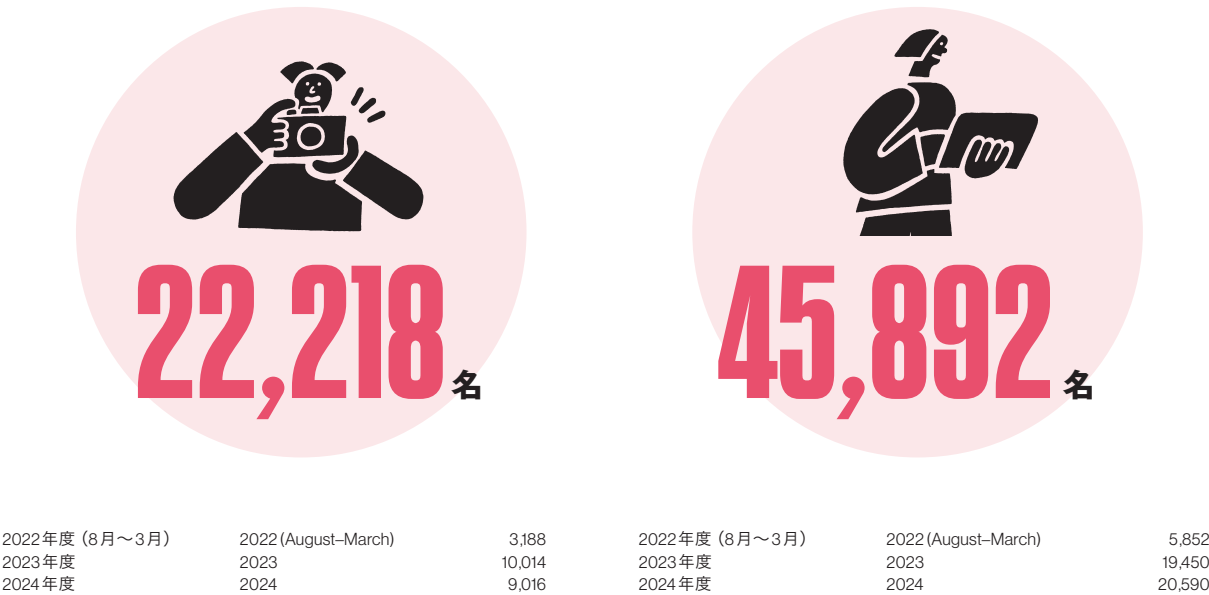
コアプログラム別

Visitors and Participants
by core program



CCBT 来場者数

Visitors



プレイヤー数

Players

CCBTでは、コアプログラムに集うアーティスト、クリエイター、デザイナー、研究者、エンジニア、企業、文化機関等の専門家や参加する市民を、シビック・クリエイティブを実践する「プレイヤー」と位置付けています。これまでに約374名がコアプログラムに参画し、CCBTと都市、クリエイティブと社会をつなぐプレイヤーとして、東京の新しい風景とともに構想してきました。

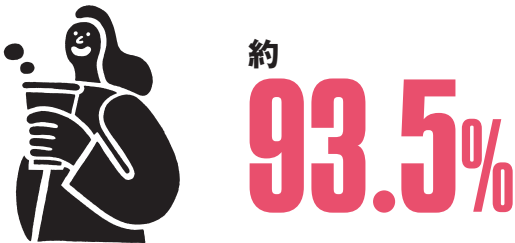
CCBT treats all the members of the public and various specialists—artists, creatives, designers, researchers, engineers, corporations, cultural institutions—who take part in the core programs as "players" who engage in the practice of civic creativity. To date, around 374 players have participated in the core programs, bridging CCBT and the city, creativity and society, and together envisaging a new Tokyo landscape.



満足度

Satisfaction Rate

参加者・来館者のアンケート回答 5段階評価中4以上の割合
Based on five-point scale participant and visitor surveys



沿革

シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] は、アートとデジタルテクノロジーを通じて人々の創造性を社会に発揮するための活動拠点として、2022年に東京都と公益財団法人東京都歴史文化財団が開設しました。CCBTは、アート＆テクノロジー、メディアアート、デジタルクリエイティブ等の分野にある創造性と共創性を活かし、市民を含む多様なプレイヤーとともに新たな価値を提案するためのラボ機能を有しています。

2022年(令和4年) 3月	<ul style="list-style-type: none">「東京文化戦略2030」に掲げるスマート・カルチャー・プロジェクトの取組として、東京都および公益財団法人東京都歴史文化財団にて「デジタルアートデザインラボ(仮称)」の開設に向けた準備を開始。2030年の目標達成を見据え、アーティストの先駆的な芸術の創造発信を促進するとともに、誰もが新たなデジタルアートに触れられる機会を提供する事業を目指す。
2022年(令和4年) 4月	<ul style="list-style-type: none">専門家と協働した推進体制として「コラボレーションメンバー」を設置。コンセプトや活動指針に対する助言、技術支援、地域・企業、国内外との連携等を目的として4名に委嘱し、施設の整備を推進。(2023年に「運営委員」に改称)
2022年(令和4年) 6月	<ul style="list-style-type: none">施設名称を「シビック・クリエイティブ・ベース東京[CCBT]」に決定。ミッションやコアプログラムの骨子(「アート・インキュベーション」「キャンプ」「ワークショップ」「ミートアップ」)を決定。
2022年(令和4年) 7月	<ul style="list-style-type: none">シビック・クリエイティブ・ベース東京[CCBT] の施設概要と開所を正式発表。あわせて第1回アート・インキュベーションの公募およびオープニングイベント「未来の東京の運動会」の参加者募集を開始。
2022年(令和4年) 8月	<ul style="list-style-type: none">東京都知事記者会見にて「シビック・クリエイティブ・ベース東京[CCBT]」の開設とオープニングイベントの概要を発表。東武ホテル地下2階のテナント工事着手。2022年度CCBTアーティスト・フェロー（アート・インキュベーション）を発表。
2022年(令和4年) 10月	<ul style="list-style-type: none">ビジュアル・アイデンティティ (VI)、ロゴを決定。テナント工事完了。
2022年(令和4年) 10月23日	<ul style="list-style-type: none">シビック・クリエイティブ・ベース東京[CCBT] 開所。CCBTにて開所式を、近隣の渋谷区立神南小学校にてオープニングイベント「未来の東京の運動会」を開催。
2023年(令和5年) 4月	<ul style="list-style-type: none">クリエイティブディレクターに小川秀明が就任。コアプログラムの編成に「ショーケース」を追加。(7月より岩井俊雄ディレクション「メディアアート・スタディーズ2023：眼と遊ぶ」を開催)連携事業「CCBTx」がスタート。
2023年(令和5年) 5月	<ul style="list-style-type: none">第2回アート・インキュベーションの公募を開始。
2023年(令和5年) 6月	<ul style="list-style-type: none">クリエイティブディレクター記者懇談会を開催。ミッション「クリエイティブ×テクノロジーで東京をより良い都市に変える(Co-Creative Transformation of Tokyo)」を発表。
2023年(令和5年) 7月	<ul style="list-style-type: none">2023年度CCBTアーティスト・フェロー（アート・インキュベーション）を発表。ワークショップ「ひらめく☆道場」シリーズを開始。
2023年(令和5年) 8月	<ul style="list-style-type: none">コアプログラムイベント参加者数延べ1万人を突破。
2024年(令和6年) 2月	<ul style="list-style-type: none">コアプログラムイベント参加者数延べ2万人を突破。
2024年(令和6年) 4月	<ul style="list-style-type: none">第3回アート・インキュベーションの公募を開始。
2024年(令和6年) 5月	<ul style="list-style-type: none">CCBTの活動を総合的に紹介する「CCBT COMPASS 2024」をCCBTとSusHi Tech Squareで開催。
2024年(令和6年) 7月	<ul style="list-style-type: none">2024年度CCBTアーティスト・フェロー（アート・インキュベーション）を発表。
2025年(令和7年) 3月	<ul style="list-style-type: none">コアプログラムイベント参加者数延べ4万人を突破。

CCBT Timeline

Civic Creative Base Tokyo was opened in 2022 by Tokyo Metropolitan Government and the Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture as a place for people to engage with society through creativity that harnesses art and digital technology. CCBT functions like a lab for utilizing the creative and collaborative nature of art and technology crossovers, media art, and digital media, and for advocating new values with a wide range of participants and members of the public that it calls “players.”

March 2022	<ul style="list-style-type: none">- Opening of the tentatively named Digital Art Design Lab decided as part of the Smart Culture Project proclaimed in the Tokyo Cultural Strategy 2030- Looking ahead to achieving the goals of the strategy by 2030 and to promote the new output and dissemination of pioneering practices by artists, Tokyo Metropolitan Government and the Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture begin preparations for an initiative that can provide opportunities for everyone to come into contact with digital art
April 2022	<ul style="list-style-type: none">- A team of collaborators established as an organizational structure for partnering with specialists. Four people are commissioned to advise on the concept and programming, provide technical support, and develop partnerships with communities, the private sector, and international institutions. Facility preparations and planning begin. (In 2023, the team is renamed the Steering Committee.)
June 2022	<ul style="list-style-type: none">- Civic Creative Base Tokyo name, mission, and core programs (Art Incubation, Camp, Workshop, Meetup) decided
July 2022	<ul style="list-style-type: none">- Facility information and opening of Civic Creative Base Tokyo officially announced. Open calls for first Art Incubation program and Future Tokyo <i>Undokai</i> (Sports Day) launch
August 2022	<ul style="list-style-type: none">- Civic Creative Base Tokyo opening and opening events announced at press conference by Governor Koike Yuriko- Construction work begins at venue in second basement of Tobu Hotel- 2022 CCBT artist fellows (Art Incubation program) decided
October 2022	<ul style="list-style-type: none">- Visual identity and logo decided- Venue construction finished
October 23, 2022	<ul style="list-style-type: none">- Civic Creative Base Tokyo opens- Future Tokyo <i>Undokai</i> (Sports Day) held at nearby Shibuya Jinnan Elementary School
April 2023	<ul style="list-style-type: none">- Ogawa Hideaki appointed Creative Director- Showcase added to the core programs. From July, Media Art Studies 2023: Playing with Your Eyes (Directed by Iwai Toshio) held- CCBTx partnership program launches
May 2023	<ul style="list-style-type: none">- Open call for second Art Incubation launches
June 2023	<ul style="list-style-type: none">- Creative Director’s Media Mixer held. Co-Creative Transformation of Tokyo mission announced
July 2023	<ul style="list-style-type: none">- 2023 CCBT artist fellows (Art Incubation program) decided- Inspiration Dojo workshop series launches
August 2023	<ul style="list-style-type: none">- Core program event participants surpass 10,000
February 2024	<ul style="list-style-type: none">- Core program event participants surpass 20,000
April 2024	<ul style="list-style-type: none">- Open call for third Art Incubation launches
May 2024	<ul style="list-style-type: none">- CCBT Compass 2024, a comprehensive showcase of CCBT’s activities, held at CCBT and SusHi Tech Square
July 2024	<ul style="list-style-type: none">- 2024 CCBT artist fellows (Art Incubation program) decided
March 2025	<ul style="list-style-type: none">- Core program event participants surpass 40,000

CCBTイベント・クロニクル2024年度

2024年4月6日～5月19日

ショーケース

CCBT COMPASS 2024

2024年4月6日
未来のCCBTの運動会 募集説明会
登壇：犬飼博士（eスポーツプロデューサー、ゲーム監督、運楽家）、冠那葉奈（アートメディアエーター）、水野碧里（理学療法士／Circle of Life代表）、三浦大輝（エンジニア）、木原共（メディアアーティスト、ゲーム開発者）、ゴッドスコビーオン（メディアアーティスト）、contact Gonzo（パフォーマンసుユニット）、Playfool（デザイナー、アーティスト）、明和電機（アート・ユニット）

2024年5月3日
オープニングトーク「シビック・クリエイティブ：変容するパブリックバリュー」
登壇：宇川直宏（現‘在’美術家／DOMMUNE主宰）、小川秀明（CCBTクリエイティブディレクター／アルスエレクトロニカ・フューチャラが共同代表）、津川恵理（建築家／ALTEMY代表）
モデレーター：廣田ふみ（CCBT）
会場：SusHi Tech Square 1階

2024年5月3日
ワークショップ「みんなでつくろう！花のおどろきばん」
講師：岩井俊雄（メディアアーティスト、絵本作家）
会場：SusHi Tech Square 1階

2024年5月3日、4日
ワークショップ「渋谷の街に自分のAR作品を出現させよう！」
講師：松岡湧紀（クリエイティブディレクター）、浅見和彦（AUGMENTED SITUATION 1.2D プロジェクトディレクター）
会場：SusHi Tech Square 1階、CCBT

2024年5月3日、4日
パフォーマンス：contact Gonzo「my binta, your binta // lol - flying objects in the skinland -」
出演：contact Gonzo
会場：SusHi Tech Square 1階

2024年5月3日～19日
ワークショップ「動点観測所」
講師：TMPR（岩沢兄弟＋堀川淳一郎＋美山有＋中田一会）
会場：SusHi Tech Square 1階

2024年5月4日
CCBT COMPASSトーク「ファッションの現在形と、ルールのデザイン」
登壇：海老澤美幸（弁護士、ファッションエディター）、川崎和也（スペキュラティブ・ファッションデザイナー／Synflux株式会社 代表取締役 CEO）
モデレーター：藤嶋陽子（ファッション研究者／Synflux株式会社 CCO）
会場：SusHi Tech Square 1階

2024年5月4日
フェロー's COMPASSトーク「メディアで変化する、都市を舞台にしたアートフェスティバル」
登壇：浅見和彦、飯田豊（立命館大学産業社会学部教授）、ゴッドスコビーオン、吉田山（アート・アンパ'リファイア、キュレーター）
モデレーター：細川麻沙美（札幌国際芸術祭事務局統括マネージャー）
会場：SusHi Tech Square 1階

2024年5月4日、12日
ワークショップ「ひらめく☆道場 電子工作入門 モーターを使ってうごきをつくろう！」
講師：中路景暁（アーティスト、エンジニア）
会場：SusHi Tech Square 1階

2024年5月5日、6日
ワークショップ：「ひらめく☆道場 プログラミング入門 生成AIと一緒にアニメーションをつくろう！」
講師：倉橋真也（エンジニア、アーティスト）
会場：SusHi Tech Square 1階

2024年5月5日、6日
パフォーマンス：明和電機 ライブコンサート「SUSHI GO!」
出演：明和電機
会場：SusHi Tech Square 1階

2024年5月5日、11日
ガイドツアー「COMPASS ワープ」
会場：SusHi Tech Square 1階、CCBT

2024年5月5日、11日、12日、18日、19日
未来のCCBTの運動会
登壇：犬飼博士、浅見和彦＋ゴッドスコビーオン＋吉田山、contact Gonzo、木原共、Playfool、明和電機

会場：SusHi Tech Square 1階

2024年5月6日
フェロー's COMPASSトーク「ジェネラティブであること：シンボルの可能性」
登壇：いすたえこ（アートディレクター・グラフィックデザイナー）、野老朝雄（美術家）、平本知樹（空間デザイナー、建築家）
モデレーター：廣田ふみ
会場：SusHi Tech Square 1階

2024年5月6日、15日
XRパフォーマンスツアー「Beneath the Asphalt」
出演：伊藤キム（ダンサー、振付家／伊藤キム&GERO主宰）、Aokid（ダンサー、アーティスト）
会場：CCBT、渋谷区内

2024年5月8日
CCBT COMPASSトーク「創造的な都市づくりとアート・デザイン・文化・経済の新たな関係性」
登壇：長谷川隆三（株式会社フロントヤード代表取締役）、林亜季（株式会社ブランドジャーナリズム代表取締役、Ambitions編集長）
モデレーター：齋藤精一（パノラマティクス主宰）
会場：SusHi Tech Square 1階

2024年5月10日
フェロー's COMPASSトーク「ゲームさんぼの案内人と「AIと競争／共創」してみた!」
登壇：いいだ（株式会社よそ見）、木原共、なむ（ゲームさんぼ配信者）、Playfool
会場：SusHi Tech Square 1階

2024年5月11日
ワークショップ「かたちとルールが織りなす、組市松紋様をつくる」
講師：野老朝雄、平本知樹

2024年5月11日
フェロー's COMPASSトーク「インクルーシブな環境づくりと創造性」
登壇：市川望美（非営利型株式会社Polaris取締役ファウンダー、合同会社モーヴェ代表、一般社団法人幸せなコミュニティとつながり実践研究所理事）、いわさわたかし（テクニカルディレクター／岩沢兄弟、TMPR）、橋本敦子（センサリールームプロデューサー、研究者／SnoezelLab 代表理事）
モデレーター：田中みゆき（キュレーター、プロデューサー）
会場：SusHi Tech Square 1階

2024年5月11日、12日
パフォーマンス：ELECTRONICOS FANTASTICOS!「発電磁行列（Stage Version）」
出演：ELECTRONICOS FANTASTICOS!
会場：SusHi Tech Square 1階

2024年5月12日
フェロー's COMPASSトーク「都市に身体を介入させること、認識すること」
出演：SIDE CORE、八巻真哉（アートディレクター、キュレーター）
モデレーター：島田芽生（CCBT）
会場：SusHi Tech Square 1階

2024年4月13日、14日

ワークショップ

ひらめく☆道場 映像制作入門 組み合わせで映像の印象を変えよう!
講師：乙戸将司（CCBT）

2024年4月23日～7月8日

CCBTx

連携 | MetaTokyo 株式会社
「デジタルゆかたクリエイター・フェス」投票イベント
会場：オンライン、東京都庁第一本庁舎2階北側
共催：MetaTokyo 株式会社

2024年5月26日、6月16日、7月7日、8月18日、9月22日、10月20日、11月17日、12月22日

ミートアップ

連続Meetup「アート&テクノロジーへの問い」Directed by Fujihata Masaki
第1回：人間として生きる（ガイダンス）／第2回：道具と装置（人間について）／第3回：猛烈最短美術史（絵画史）／第4回：鑑賞と関与（見ること）／第5回：コンセプトとメディアム（罕むこと）／第6回：生命と機械（知ること）／第7回：総復習! アート&テクノロジーへの問い／第8回：作品と表現（価値について）
登壇：藤幡正樹（メディアアーティスト）

2024年6月1日、2日

提携事業

混沌に愛／違い!ーヨーロッパと東京をつなぐサウンド、メディアアート、ケアの探求

2024年6月1日、2日
12時間展「混沌に愛／違い!」
出展：アレクシア・アヒレオス（アーティスト、研究者）、エキソニモ（アーティスト・デュオ）、ジュリエン・オッタヴィ（アーティスト、キュレーター、メディア・アクティビスト）＋ジェニー・ビケ（アーティスト、リサーチャー、オーガナイザー）、マリノス・クツォミハリス（アーティスト、学者、クリエイティブ・テクノロジスト／MADラボディレクター、COSTアクション議長）、johnsmith（アーティスト、研究者）、ヨーゲン・テラー（電子音響作曲家、実験的ソングライター、オーガナイザー）、カスパー・T・トゥーブリッツ（作曲家、ベースプレイヤー、音楽家）、ラヂオ Ensembles アイーダ（ラジオアーティスト、パフォーマンス・インスタレーション・アーティスト）、ジョセフィン・リンデルブリंक（音響家、アーティスト、リサーチャー）、Atras of Care（カードゲーム）
主催／プロデュース：「混沌に愛／違い!」実行委員会
助成：COST (European Cooperation in Science & Technology)、Toolkit for Care (COST)、EU 協力：MAD Lab、キプロス工科大学

2024年6月1日、2日
ミートアップ：ラウンドテーブル／サウンド&メディア・デモ「混沌に愛／違い!」
登壇：アレクシア・アヒレオス、木原共（メディアアーティスト、ゲーム開発者）、サラ・キム（看護師、キュレーター）、マリノス・クツォミハリス、johnsmith、ジェニー・ビケ、福原志保（アーティスト、研究者）、山川冬樹（美術家、ホームイ歌手／秋田公立美術大学准教授）、アレクサンドロ・ルドヴィーコ（アーティスト／Neural編集長）、ニコス・ロドウサキス（経済学者、コンサルタント、ロビイスト、ラジオ・プロデューサー）、ジュリエン・オッタヴィ（アーティスト、キュレーター、メディアアクティビスト）、ファニ・コンスタンティニドウ（作曲家、パフォーマンス、リサーチャー）、アキス・シノス（アーティスト、DJ／Hypermedium Record 代表）、ヨーゲン・テラー、カスパー・T・トゥーブリッツ、NINOMI (NEORT)、ジョセフィン・リンデルブリंक、木村悠介（演出家、パフォーマンス）、伊藤隆之（CCBT）、田部井勝彦（CCBT）、廣田ふみ（CCBT）
モデレーター：四方幸子（キュレーター、批評家）
企画・制作：マリノス・クツォミハリス＋四方幸子
協力：「混沌に愛／違い!」実行委員会

2024年6月15日、16日

ワークショップ

ひらめく☆道場 デジタルファブリケーション入門 レーザーカッター編 アクリルスタンドをつくろう!
講師：イトウユウヤ（テクニカルディレクター）、平瀬ミキ（美術作家）

2024年7月13日～9月16日

ショーケース

オーディオゲームセンター＋CCBT

2024年7月13日～15日
ハッカソン「音からゲームをつくる」
講師：犬飼博士（eスポーツプロデューサー、ゲーム監督、運楽家）、石田蟬人、江頭実里（eスポーツプレイヤー／株式会社ePARA）、大町祥輝、寛康明（研究者、アーティスト／東京大学大学院教授）、加藤秀幸（システムエンジニア、ミュージシャン）、白井崇陽（バイオリニスト／ゲームアクセシビリティ研究チームIGL（インビジュアル・ゲーミングラボ）代表）、すずえり（鈴木英倫子）（サウンドアーティスト）、田中みゆき（キュレーター、プロデューサー）、辻勝利（アクセシビリティコンサルタント／株式会社SmartHR）、長島千尋（エンジニア、リサーチャー）、野澤幸男（プログラマー）、真しろ（立教大学大学院生）、松浦知也（SoundMaker）、三浦大輝（エンジニア）

2024年7月13日～9月16日
音からつくり、音で遊ぶ。わたしたちの想像・創造を刺激する「オーディオゲームセンター＋CCBT」
プログラムディレクション：田中みゆき、野澤幸男、寛康明
企画協力：Disability Driven Design Project (DDD Project)

2024年8月6日～9月16日
ハッカソン成果展示「オーディオゲームセンター＋CCBT」

2024年8月25日
報告会「オーディオゲームの共創からはじまったこと〜ハッカソンを振り返る〜」
登壇：犬飼博士、田中みゆき、野澤幸男、寛康明、ハッカソン「音からゲームをつくる」参加者

2024年8月25日
オーディオゲーム体験会「音だけで世界を知覚する!」
ファシリテーション：野澤幸男、小林玲衣奈（CCBT）

2024年9月1日
ミートアップ：サウンドテクノロジーとオーディオゲームの未来
登壇：ジオリ・ポリティ（サウンドデザイナー、ゲームデザイナー／Lo-Fi Peopleメンバー）、

田中みゆき、野澤幸男
企画協力：Disability Driven Design Project (DDD Project)

2024年7月20日、21日

ワークショップ

ひらめく☆道場 サウンドデザイン入門 マイクとスピーカーで音の世界を探検しよう!
講師：木村悠介（演出家、パフォーマンス）

2024年8月8日、9日

ワークショップ

ひらめく☆道場 夏のエンジニアリング大特訓 動きを観察して、つくってみよう!
講師：中路景暁（アーティスト、エンジニア）、三浦大輝（エンジニア）

2024年8月11日

提携事業

ワークショップ「Touching Touch Designer」
講師：田中薫（ジェネラティブアーティスト）
主催：dialog() 実行委員会

2024年8月17日、18日

ワークショップ

ひらめく☆道場 プログラミング入門 アルゴリズムで絵を描こう!
講師：三浦大輝（エンジニア）

2024年8月24日

CCBTx

連携 | MetaTokyo 株式会社
「デジタルゆかたクリエイター・フェス」ハイブリットイベント
登壇：NORI（渋谷未来デザインプロデューサー、noriforce 代表、Legitimate Head of Growth、NEORT 株式会社取締役）、Hancosはんこず（Decentraland 公式アンバサダー）、浅田真理（株式会社 Mira Creative CEO、VJ、ビジュアルアーティスト、クリプトアーティスト）、Monster Girl from KAWAII MONSTER CAFE
会場：Tokyo Innovation Base（SusHi Tech Square 2 階）（リアル会場）、Decentraland MetaTokyo 内 CCBT ブース（メタバース会場）

2024年8月24日～9月7日

CCBTx

連携 | 株式会社フロウプラトウ、一般財団法人ジェネラティブアート振興財団
CCBT × Shibuya Sakura Stage

2024年8月24日
CIVIC CANVAS Vol. 1：クリエイターズ・ワークショップ
講師・ファシリテーター：有國恵介（プロジェクトディレクター、プランナー／Flowplateaux）、田中陽（ビジュアルアーティスト、プログラマー／Rhizomatiks）、高尾俊介（アーティスト／ジェネラティブアート振興財団代表理事、CCBT Future Ideations Camp Vol.2 プログラムディレクター）
会場：SHIBUYA SACS
企画・制作：シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]
共催：株式会社フロウプラトウ、一般財団法人ジェネラティブアート振興財団
協力：一般社団法人渋谷駅前エリアマネジメント協議会

2024年8月25日～9月7日
映像上映「CIVIC CANVAS Vol. 1」（CCBT × Shibuya Sakura Stage「CIVIC CANVAS Vol.1：クリエイターズ・ワークショップ」成果上映）
会場：INTER-SQUARE (Shibuya Sakura Stage 内)

132			133		
CCBTイベント・クロニクル2024年度					
2024年8月31日～10月20日					
キャンパ					
FutureIdeations Camp Vol.4 生態系をデータとしてとらえる／表現する プログラムディレクター：榎本輝也（科学者、研究者）、津田和俊（研究者）					
2024年8月31日 ワークショップ「微生物サンプル採取」					
2024年9月21日 基調講演 01オロン・カツツ「変わりゆく生命の概念」 登壇：オロン・カツツ（アーティスト／SymbioticA共同創設者）					
2024年10月12日 基調講演 02エリザベス・エナフ「多種が共存する都市と微生物による指標：科学的で創造的な実践から」 登壇：エリザベス・エナフ（計算生物学者、アーティスト）					
2024年10月12日～16日 生態系をデータとしてとらえる／表現する 講師・ファシリテーター：池田威秀（博士（理学）／生態学、動物行動学、宇都宮大学特任助教）、石川由佳子（アーバニスト、エクスペリエンス・デザイナー／一般社団法人for Cities共同代表理事、一般社団法人ソーシャルグリーンデザイン協会理事、watageディレクター）、石橋友也（アーティスト）、エリザベス・エナフ、オロン・カツツ、今野恵菜（プログラム、エクスペリエンスデザイナー）、鈴木治夫（慶應義塾大学環境情報学部准教授）、鈴木留美子（国立遺伝学研究所生命ネットワーク研究室特任准教授）、Dorita（滝戸ドリタ）（アーティスト、ディレクター、デザイナー）、角田創（デザイナー、エンジニア）、中村桂子、村上久、山辺真幸（データビジュアライズデザイナー／一橋大学特任講師）、榎本輝也、津田和俊					
2024年10月13日 基調講演 03村上久「群れの科学：バラバラな足並みと動きの読み合い」 登壇：村上久（研究者／博士（理学））					
2024年10月15日 基調講演 04中村桂子「38億年の生命の歴史物語に学ぶー生命誌」 登壇：中村桂子（理学博士／JT生命誌研究館名誉館長）					
2024年10月17日～20日 成果展示					
2024年9月4日 CCBTx					
連携 アルスエレクトロニカ Arts Electronica Festival 2024 Electromagnetic Street Bon Dance Festival 会場：オーストリアリンツ市 新大聖堂前広場 協賛：EcoFlow Europa.s.r.o.					
2024年9月21日、22日 ワークショップ					
ひらめく☆道場 スペシャル☆出張 Maker Faire 編 デジタルファブリケーション入門 3Dプリンター編 ミニミニコンベアをつくろう！ 会場：東京ビックサイト 西4ホール					
2024年9月28日、29日、10月5日、6日 ワークショップ					
ひらめく☆道場 バイオテクノロジー入門 培地をつくってミクロな生物の世界に触れよう！ 講師：羽田光佐					
2024年10月12日～14日 CCBTx					
連携 MEET YOUR ART FESTIVAL 2024 NEW ERA CCBT×MEET YOUR ART FESTIVAL 2024「NEW ERA」 ゴッドスコーピオン「無始無終」 会場：寺田倉庫G1ビル					
2024年11月5日 CCBTx					
連携 SOCIAL INNOVATION WEEK 2024 『CCBTx×SOCIAL INNOVATION WEEK2024』 ART FOR TRANSFORMATIONプレートク「食から未来を考える」 市原えつこ（アーティスト、2024年度アーティスト・フェロー）、柴田祐輔（アーティスト、2024年度アーティスト・フェロー）、齋藤精一（パノラマティクス主宰）、宇川直宏（現”在”美術家・DOMMUNE主宰）、長田新子（一般社団法人渋谷未来デザイン理事／事務局長、SIWエグゼクティブプロデューサー） 会場：SUPER DOMMUNE（オンライン配信） 共催：一般社団法人 渋谷未来デザイン					
2024年11月8日～10日 CCBTx					
連携 アルスエレクトロニカ ART FOR TRANSFORMATIONアートと未来。変容と創造。 会場：Shibuya Sakura Stage					
2024年11月10日 ミートアップ					
インクルーシブにつくる／つかう道具とは？～CCBT+東京藝術大学芸術情報センター（AMC）「音楽デバイス開発プロジェクト」報告会～ 登壇：松浦知也（SoundMaker）、伊原小百合（東京文化会館ワークショップ・リーダー）、多田伊吹、Sasa-Marie（SignPoet（手話による「てことば」で詩を紡ぐ人）、ミュージック・アクセシビリティ・リサーチャー）、大杉豊（筑波技術大学障害者高等教育研究支援センター教授／手話言語学、ろう者学）、伊藤隆之（CCBT）					
2024年11月16日～2025年3月9日 アート・インキュベーション					
柴田祐輔+Token Art Center「続・代替屋」					
2024年11月16日 「City Bug」渋谷昆虫採取試食ワークショップ 講師：内山昭一（昆虫料理研究家、NPO法人昆虫食普及ネットワーク理事長、NPO法人食用昆虫科学研究会理事） ファシリテーター：秋葉大介（Token Art Center）、高村瑞世（Token Art Center）、柴田祐輔（アーティスト） 会場：シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]、渋谷の街なか					
2024年12月15日 ワークショップ「渋谷雑草栽培入門」 講師：前田純（雑草料理研究家、合同会社つむぎて代表社員） ファシリテーター：秋葉大介、高村瑞世、柴田祐輔 調理協力：植村遊希（波動料理家、波動セラピスト） 会場：シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]、渋谷の街なか					
2025年1月31日 トーク「自然は可能か？」 登壇：藤原辰史（京都大学人文科学研究所准教授）、柴田祐輔、秋葉大介、伊藤隆之（CCBT）					
2025年2月21日～3月9日 展覧会「続・代替屋」 会場：Salon de Zuppa					
2025年2月28日、3月1日、2日 飲食体験パフォーマンス 出演：柴田祐輔、植村遊希 会場：Salon de Zuppa					
2024年11月22日、24日 提携事業					
MUTEK.JP-Digi Lab「TouchDesignerワークショップ」 講師：ベン・ヴォイト（Derivativeプロダクトマネージャー）、Michel Didier（Derivativeクリエイティブ・テクニカル・デベロッパー） 主催：一般社団法人MUTEK Japan、Derivative Inc.					
2024年11月23日、24日 ワークショップ					
ひらめく☆道場 映像制作入門 組み合わせで映像の印象を変えよう！ 講師：乙戸将司（CCBT）					
2024年12月1日～15日 CCBTx					
連携 株式会社フロウプラトウ、一般財団法人ジェネラティブアート振興財団 CCBT×Shibuya Sakura Stage					
2024年12月1日 CIVIC CANVAS Vol.2：キッズ・ワークショップ 講師・ファシリテーター：倉橋真也（エンジニア、アーティスト）、chobishiba（アーティスト、ソフトウェアエンジニア）、有國恵介（プロジェクトディレクター、プランナー／Flowplateaux）、田中陽（ビジュアルアーティスト、プログラマー／Rhizomatiks）、高尾俊介（アーティスト／ジェネラティブアート振興財団代表理事、CCBT Future Ideations Camp Vol.2プログラムディレクター） 会場：Shibuya Sakura Stage BLOOM GATE					
2024年12月1日～15日 映像上映「CIVIC CANVAS Vol.2」（CCBT×Shibuya Sakura Stage「CIVIC CANVAS Vol.2：キッズ・ワークショップ」成果上映） 会場：INTER-SQUARE（Shibuya Sakura Stage内） 企画・制作：シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] 共催：株式会社フロウプラトウ、一般財団法人ジェネラティブアート振興財団 協力：一般社団法人渋谷駅前エリアマネジメント協議会					
2024年12月1日、2025年1月19日 ミートアップ					
国際シンポジウム「アート&テクノロジーの相対化に向けて」Directed by Fujihata Masaki					
2024年12月1日 第1回「アート&テクノロジーから宇宙技芸へ」 登壇：ユク・ホイ（哲学者）、ジョンソン・チャン（キュレーター）、藤橋正樹（メディアアーティスト） モデレーター：原島大輔（思想家）					
2025年1月19日 第2回「アート&テクノロジーの地政学、次世代への視点」 登壇：リシャルトゥ・W・クルシェティンスキー（キュレーター）、斯波雅子（非営利団体BEAF共同創設者兼ED）、藤橋正樹 モデレーター：西村真里子（プロデューサー／株式会社HEART CATCH代表取締役役）					
2024年12月5日～2025年3月9日 アート・インキュベーション					
MVMNT「TOKYO[UN]REAL ESTATE」					
2024年12月5日 DOMMUNE×TOKYO[UN]REAL ESTATE「デジタルで観察する、現“在”のTOKYO STYLE」 登壇：都築響一（作家、編集者、写真家）、宇川直宏（現”在”美術家／DOMMUNE主宰）、原亮介（MVMNT）、瀬賀未久（MVMNT）、山田麗音（MVMNT）、岡本かなは（MVMNT）、sion（MVMNT）、松岡大雅（studio TRUE） 会場：SUPER DOMMUNE					
2024年12月8日 キックオフイベント「暮らしのアーカイブレスン～3Dスキャンで残す、東京の『暮らし』と『物語』～」 講師：瀬賀未久、山田麗音、岡本かなは 会場：吉祥寺の古民家					
2025年1月18日 ワークショップ「部屋から物語を考える～3Dデータ×マンガ制作ワークショップ～」 講師：石原航（Comicaroid開発者、アーティスト）、瀬賀未久					
2025年2月28日～3月9日 展覧会「TOKYO[UN]REAL ESTATE 東京[不]不動産」					
2025年3月1日 トーク「東京“宅話”～専門家と紐解く、暮らしにまつわるエトセトラ～」 登壇：はしかよこ（合同会社土とデジタル 共同代表）、塩浦一慧（SAMPO Inc.建築士）、原亮介、瀬賀未久、山田麗音					

CCBTイベント・クロニクル2024年度

2025年1月25日～2月2日

（[キャンプ](#)）

Future Ideations Camp Vol.5 | AIは生命になり得るか？

プログラムディレクター：升森敦士（人工生命研究者、東京大学大学院特任研究員／Alternative Machine Inc.代表取締役）、土井樹（音楽家、複雑系研究者、Alternative Machine Inc.シニアリサーチャー）

共同ディレクション：東京大学大学院総合文化研究科 池上高志研究室
連携：Watershed

2025年1月25日
基調講演「Agency Emerges!：ALifeのアプローチから考える」
登壇：池上高志（理学博士（物理学）／東京大学広域システム科学系 教授）

2025年1月25日～29日
AIは生命になり得るか？
講師・ファシリテーター：オルタ3（ヒューマノイド）、池上高志、江間有沙（東京大学国際高等研究所 東京カレッジ准教授、理化学研究所 革新知能統合研究センター 客員研究員）、キョウダカンジ（AIファッション・リサーチャー）、johnsmith（アーティスト、研究者）、長見佳祐（HATRA／ファッションデザイナー）、Playfool（デザイナー、アーティスト）、堀川淳一郎（プログラマー、アルゴリズムックデザイナー）、丸山典宏（Alternative Machine Inc.シニアリサーチャー、東京大学大学院特任研究員）、マルティン・オリーリ（スタジオ・コミュニティ責任者／Pervasive Media Studio）、吉田崇英（東京大学池上高志研究室博士課程）、レイチェル・スミス（アーティスト、ソフトウェアエンジニア、クリエイティブテクノロジーリスト）、ほか

2025年1月26日
ハロー！キャンパーズ！AIは生命になり得るか？なるべきか？
登壇：マルティン・オリーリ、レイチェル・スミス、加藤優（エンジニア、クリエイター／dot-hzm）、坂本香子（宇宙戦略本部長／株式会社スペースデータ）、林祐輔（研究者／AIアライメントネットワーク理事）、升森敦士、土井樹

2025年1月30日～2月2日
成果展示

2025年2月1日

（[ワークショップ](#)）

ひらめく☆道場 プログラミング入門 アルゴリズムで絵を描こう！
講師：三浦大輝（エンジニア）

2025年2月11日～24日

（[CCBTx](#)）

連携 | DIG SHIBUYA 2025

2024年度CCBTアーティスト・フェロー成果発表
HUMAN AWESOME ERROR「Super Cells Infinite」

2025年2月14日

（[アート・インキュベーション](#)）

配信イベント SUPER DOMMUNE「シビック・クリエイティブ!Now!!」
登壇：HUMAN AWESOME ERROR（アートコレクティブ）、柴田祐輔（アーティスト）+Token Art Center（アートセンター）、市原えつこ（アーティスト）、布施琳太郎（アーティスト）、MVMNT（スベキュラティブ・デザインユニット）
MC：宇川直宏（現“在”美術家／DOMMUNE主宰）、ゴッドスコピーオン（メディアアーティスト）、清水知子（文化理論、東京藝術大学教授）
会場：SUPERDOMMUNE

2025年3月1日～16日

（[アート・インキュベーション](#)）

市原えつこ「ディストピア・ランド」

2025年3月1日～16日
展覧会「ディストピア・ランド」

2025年3月1日
ディストピアの食体験ワークショップ「Dystopian Cooking Studio」
フードコーディネート：りんひろこ

2025年3月4日、9日、12日、13日
ワークショップ「ディストピアの市民生活を共創する」
講師：市原えつこ（アーティスト）

2025年3月8日
レクチャーシリーズ「ディストピアの学校 Day1」
講師：田中みゆき（キュレーター、プロデューサー）、武田力（演出家、民俗芸能アーカイバー）、清水知子（文化理論、東京藝術大学教授）、海老原豊（SFライター・文芸評論家）、市原えつこ

2025年3月15日
レクチャーシリーズ「ディストピアの学校 Day2」
講師：中野信子（脳科学者）、水野祐（法律家、弁護士／シティライツ法律事務所）、小沢剛（アーティスト）、畑中章宏（民俗学者）、市原えつこ

2025年3月13日～23日

（[CCBTx](#)）

連携 | SHIBUYA FASHION WEEK 2025

CCBT×SHIBUYA FASHION WEEK 2025 Spring

「CIVIC CANVAS：ワークショップ成果作品上映」

会場：INTER-SQUARE（Shibuya Sakura Studio内）
共催：渋谷ファッションウィーク実行委員会

2025年3月19日～23日

（[提携事業](#)）

展覧会「Art for Well-being 表現とケアとテクノロジーのこれから」

主催：文化庁、一般財団法人たんばぼの家
協力：社会福祉法人わたぼうしの会、NPO法人エイブル・アート・ジャパン

2025年3月19日
シンポジウム「身体表現とテクノロジーとウェルビーイング」
登壇：新井英夫（体奏家、ダンスアーティスト）、板坂記代子（踊る手しごと屋）、佐久間新（ジャフ舞踊家）、寛康明（研究者、アーティスト／東京大学大学院教授）、渡邊淳司（日本電信電話株式会社 [NTT] 上席特別研究員）、小林茂（情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] 教授）

2025年3月21日
シンポジウム「ケアの現場で考える、音色生成AI・MRとつくる表現の可能性」
登壇：木村基（四天王寺和らぎ苑リハビリテーション室主任／作業療法士）、徳井直生（アーティスト／株式会社 Qosmo/Neutone 代表）、武田和恵（福祉とアートのコーディネーター）、菊地将晃（ダンサー）、緒方壽人（デザインエンジニア／Takramディレクター）、清水淳子（デザインリサーチャー）、小林茂

2025年3月20日

（[ワークショップ](#)）

ひらめく☆道場 サウンドデザイン入門 マイクとスピーカーで音の世界を探検しよう！
講師：木村悠介（演出家、パフォーマー）

2025年3月22日

（[アート・インキュベーション](#)）

2024年度CCBTアーティスト・フェロー 活動報告会「CCBTスタジアム！」
登壇：市原えつこ（アーティスト）、柴田祐輔（アーティスト）+Token Art Center（アートセンター）、HUMAN AWESOME ERROR（アートコレクティブ）、布施琳太郎（アーティスト）、MVMNT（スベキュラティブ・デザインユニット）、宇川直宏（現“在”美術家／DOMMUNE 主宰）、清水知子（文化理論、東京藝術大学教授）、田中みゆき（キュレーター、プロデューサー）、水野祐（法律家、弁護士／シティライツ法律事務所）、中谷日出（アートディレクター／東京国際工科専門職大学 デジタルエンターテインメント学科教授）

CCBT Events Chronicle 2024

April 6–May 19, 2024

（[Showcase](#)）

CCBT COMPASS 2024

April 6, 2024
CCBT Future *Undokai* (Sports Day) Briefing Session
Speakers: Inukai Hiroshi (e-sports producer, game director, sports-play expert), Kanmuri Nanana (art mediator), Mizuno Midori (physical therapist/ Director, Circle of Life), Miura Daiki (engineer), Kihara Tomo (media artist, game designer), God Scorpion (media artist), contact Gonzo (performance group), Playfool (designer, artist), Maywa Denki (art group)

May 3, 2024
Opening Talk Civic Creativity: Changing Public Values
Speakers: Ukawa Naohiro (contemporary artist / CEO, DOMMUNE), Ogawa Hideaki (Creative Director, CCBT / Co-director, Ars Electronica Futurelab), Tsugawa Eri (architect / Director, ALTEMY)
Moderator: Hirota Fumi (CCBT)
Venue: SusHi Tech Square 1F

May 3, 2024
Workshop: Make a Flower Phenakistiscope
Instructor: Iwai Toshio (media artist, children’s book author)
Venue: SusHi Tech Square 1F

May 3, May 4, 2024
Workshop: Your Augmented Reality Art on the Streets of Shibuya!
Instructors: Matsuoka Yuki (creative director), Asami Kazuhiko (Project Director, AUGMENTED SITUATION 1.2D)
Venue: SusHi Tech Square 1F, CCBT

May 3, May 4, 2024
Performance: contact Gonzo, my binta, your binta // lol - flying objects in the skinland -
Performer: contact Gonzo
Venue: SusHi Tech Square 1F

May 3–19, 2024
Moving Point Observation Station Workshop
Instructors: TMPR (Iwasawa Brothers + Horikawa Junichiro + Miyama Yu + Nakata Kazue)
Venue: SusHi Tech Square 1F

May 4, 2024
CCBT Compass TALK: The Current State of Fashion and Designing Rules
Speakers: Ebisawa Miyuki (Lawyer, fashion designer), Kawasaki Kazuya (speculative fashion designer / CEO of Synflux Co., Ltd.)
Moderator: Fujishima Yoko (Fashion researcher / CCO of Synflux Co., Ltd.)
Venue: SusHi Tech Square 1F

May 4, 2024
Fellows Compass Talk: Art Festivals in Cities Evolving through Media Art
Speakers: Asami Kazuhiko, Iida Yutaka (Professor, College of Social Sciences, Ritsumeikan University), God Scorpion, YOSHIDAYAMAR (art amplifier, curator)
Moderator: Hosokawa Asami (General Manager, Sapporo International Art Festival Executive Committee Secretariat)
Venue: SusHi Tech Square 1F

May 4, May 12, 2024
Workshop: Inspiration Dojo
Electronic Crafts for Beginners: Use a motor to make things move!
Instructors: Nakaji Hiroaki (artist, engineer)
Venue: SusHi Tech Square 1F

May 5, May 6, 2024
Workshop: Inspiration Dojo
Programming for Beginners: Make an animation with generative AI!
Instructor: Kurahashi Masaya (engineer, artist)
Venue: SusHi Tech Square 1F

May 5, May 6, 2024
Performance: Maywa Denki, *SUSHI GO!*
Performer: Maywa Denki
Venue: SusHi Tech Square 1F

May 5, May 11, 2024
Guided Tour: COMPASS Warp
Venues: SusHi Tech Square 1F, CCBT

May 5, May 11, May 12, May 18, May 19, 2024
CCBT Future *Undokai* (Sports Day)
Speakers: Inukai Hiroshi, Asami Kazuhiko + God Scorpion + YOSHIDAYAMAR, contact

Gonzo, Kihara Tomo, Playfool, Maywa Denki
Venue: SusHi Tech Square 1F

May 6, 2024
Fellows Compass Talk: Generative Art and Design: The Potential for Logos
Speakers: Isu Taeko (art director, graphic designer), Tokolo Asao (artist), Hiramoto Tomoki (space designer, architect)
Moderator: Hirota Fumi
Venue: SusHi Tech Square 1F

May 6, May 15, 2024
Beneath the Asphalt Extended Reality Performance Tour
Performers: Itoh Kim (dancer, choreographer / Artistic Director, Kim Itoh & GERO), Aokid (dancer, artist)
Venue: CCBT and around Shibuya

May 8, 2024
CCBT Compass TALK: New Relationships between Creative Urban Development and Art, Design, Culture, and Economics
Speakers: Hasegawa Ryuzo (CEO, FRONTYARD Co., Ltd.), Hayashi Aki (CEO, Brand Journalism, Inc. / Editor in Chief, Ambitions)
Moderator: Saito Seiichi (Artistic Director, Panoramatics)
Venue: SusHi Tech Square 1F

May 10, 2024
Fellows Compass Talk: A YouTuber and Artist Co-create and Compete with AI
Speakers: Iida (Yosomi inc.), Kihara Tomo, Namu (YouTuber, Game Sampo), Playfool
Venue: SusHi Tech Square 1F

May 11, 2024
Workshop: Make a Kumi-Ichimatsu-Mon Pattern Interweaving Forms and Rules
Instructors: Tokolo Asao, Hiramoto Tomoki

May 11, 2024
Fellows Compass Talk: Inclusive Environments and Creativity
Speakers: Ichikawa Nozomi (Founding Director, Polaris NPC; President, Mowen LLC; Director, Happy Community Connections Practices Research Institute), Iwasawa Takashi (technical director / Iwasawa Bros., TMPR), Hashimoto Atsuko (sensory room producer / Representative Director, SnoezeLab.)
Moderator: Tanaka Miyuki (curator, producer)
Venue: SusHi Tech Square 1F

May 11, May 12, 2024
Performance: ELECTRONICOS FANTASTICOS!, *Electromagnetic Matsuri Parade (Stage Version)*
Performer: ELECTRONICOS FANTASTICOS!
Venue: SusHi Tech Square 1F

May 12, 2024
Fellows Compass Talk: Physical Interventions and Percepction in the City
Speakers: SIDE CORE, Yamaki Shinya (art director, curator)
Moderator: Shimada Mei (CCBT)
Venue: SusHi Tech Square 1F

April 13, April 14, 2024

（[Workshop](#)）

Inspiration Dojo
Introduction to Video Production: Combining things to change the impression a video makes!
Instructor: Otsuto Masashi (CCBT)

April 23–July 8, 2024

（[CCBTx](#)）

Partnership with MetaTokyo, Inc.
Digital Yukata Creator Fest Voting Event
Venue: Online, Tokyo Metropolitan Government No.1 Building 2F North
Co-organized by: MetaTokyo, Inc.

136

CCBT Events Chronicle 2024

May 26, June 16, July 7, August 18, September 22, October 20, November 17, December 22, 2024

Meetup

Meetup Series: Concerning Art & Technology

Directed by Fujihata Masaki

Session 1: Living as a Human (Guidance) / Session 2: Tools and Devices (On Humans) / Session 3: Whirlwind Tour of Art History (History of Painting) / Session 4: Viewing and Participation (On Seeing) / Session 5: Conception and Medium (On Conceiving) / Session 6: Life and Machines (On Knowing) / Session 7: Concerning Art & Technology Complete Recap / Session 8: Art and Artistic Expression (On Value)

Speaker: Fujihata Masaki (new media artist)

June 1–2, 2024

Collaboration

Konton-ni-Ai! Love/Encounter in Chaos

Digging Deep into Sound, Media Art, and Care from Europe to Tokyo

June 1–2, 2024

Twelve hour exhibition: Konton-ni-Ai! Love/Encounter in Chaos

Speakers: Alexia Achilleos (artist, researcher), exonemo (artist duo), Julien Ottavi (artist, curator, media activist) + Jenny Pickett (artist, researcher, organizer), Marinos Koutsomichalis (artist, scholar, creative technologist / Director, Media Arts & Design Research Lab), johnsmith (artist, researcher), Jørgen Teller (electroacoustic music composer, experimental songwriter, organizer), Kasper T. Toeplitz (composer, base player, musician), Radio Ensembles Aida (radio artist, performing installation artist), Josefine Linderbrink (acoustician, artist, researcher), *Atras of Care* (Card game)

Produce: Konton-ni-Ai!

Support: COST (European Cooperation in Science & Technology), Toolkit for Care (COST), EU

Special cooperation from: MAD Lab, Cyprus University of Technology

June 1–2, 2024

Meetup: Roundtable / Sound & Media Demo

Speakers: Alexia Achilleos, Kihara Tomo (media artist, game designer), Sarah Kim (nurse, curator), Marinos Koutsomichalis, Shikata Yukiko (curator, critic), johnsmith, Jenny Pickett, Fukuhara Shiho (artist, researcher), Yamakawa Fuyuki (artist, khoomei singer / Associate Professor, Akita University of Art), Alessandro Ludovico (artist, researcher / Chief Editor, Neural), Nikos Rodousakis (economist, consultant, lobbyist, radio producer), Julien Ottavi (artist, curator, media activist), Fani Konstantinidou (composer, performer, researcher), Akis Sinos (artist, DJ / head of Hypermedium Record Label), Jørgen Teller, Kasper T. Toeplitz, NIINOMI (NEORT), Josefine Linderbrink, Kimura Yusuke (director, performer), Ito Takayuki (CCBT), Tabei Katsuhiko (CCBT), Hirota Fumi (CCBT)

Moderator: Shikata Yukiko (curator, critic)

Planned and Produced by: Marinos Koutsomichalis + Shikata Yukiko

In cooperation with: Konton-ni-Ai!

June 15–16, 2024

Workshop

Inspiration Dojo

Introduction to Digital Fabrication

Laser cutter workshop: Making a plastic figure

Instructors: Ito Yuya (technical director), Hirase Miki (artist)

July 13–September 16, 2024

Showcase

Audio Game Center + CCBT

July 13–15, 2024

Hackathon: Making Games from Sound

Lecturers: Inukai Hiroshi (e-sports producer, game director, sports-play expert), Ishida Hayato, Egashira Misato (e-sports player / ePARA), Omachi Yoshiki, Kakehi Yasuaki (researcher, artist / Professor, University of Tokyo), Kato Hideyuki (systems engineer, musician), Shirai Takaaki (violinist / Director, Invisible Gaming Lab game accessibility research team), suzueri (Suzuki Elico) (sound artist), Tanaka Miyuki, Tsuji Katsutoshi (accessibility consultant / SmarTHR Inc.), Nagashima Chihiro (engineer, researcher), Nozawa Yukio (programmer), Mashiro (graduate student, Rikkyo University), Matsuura Tomoya (sound-maker), Miura Daiki (engineer)

July 13–September 16, 2024

Creating with sound. Playing with sound. A game center that inspires imagination and creativity “Audio Game Center + CCBT”

Program Director: Tanaka Miyuki (curator, producer), Nozawa Yukio, Kakehi Yasuaki

Planning Support: Disability Driven Design Project (DDD Project)

August 6–September 16, 2024

Hackathon Results Exhibition: Audio Game Center + CCBT

August 25, 2024

Hackathon Presentation: What Starts with Audio Game Collaboration

Speakers: Inukai Hiroshi (e-sports producer, game director, sports-play expert), Tanaka Miyuki, Nozawa Yukio, Kakehi Yasuaki (researcher, artist / Professor, University of Tokyo), participants of the “Hackathon: Making Games from Sound”

August 25, 2024

Audio Games Event: Experience the World Only through Sound!

Facilitators: Nozawa Yukio, Kobayashi Reina (CCBT)

September 1, 2024

Meetup: The Future of Sound Technology and Audio Games

Speakers: Giori Politi (sound designer, game designer / Lo-Fi People), Tanaka Miyuki, Nozawa Yukio

Planning Support: Disability Driven Design Project (DDD Project)

July 20–21, 2024

Workshop

Inspiration Dojo

Introduction to Sound Design: Exploring the world of sound with microphones and speakers!

Instructors: Kimura Yusuke (director, performer)

August 8–9, 2024

Workshop

Inspiration Dojo

Summer Engineering Intensive Training: Observing and making movement!

Instructors: Nakaji Hiroaki (artist, engineer), Miura Daiki (engineer)

August 11, 2024

Collaboration

Workshop: Touching TouchDesigner

Instructor: Tanaka Kaoru (generative artist)

Organized by: dialog() committee

August 17–18, 2024

Workshop

Inspiration Dojo

Introduction to Programming: Using algorithms to make a picture!

Instructor: Miura Daiki (engineer)

August 24, 2024

CCBTx

Partnership with MetaTokyo, Inc.

Digital Yukata Creator Fest Hybrid Event

Speakers: NORI (Producer, Future Design Shibuya / Representative, noriforce / Legitimate Head of Growth / CEO, NEORT Inc.), Hancos (Decentraland Official Ambassador), Asada Mari (VJ, visual artist, crypto artist / CEO, MiraCreative), Monster Girl from KAWAII MONSTER CAFE

Venues: Tokyo Innovation Base (SusHi Tech Square 2F), CCBT booth in Decentraland MetaTokyo (metaverse venue)

August 24–September 7, 2024

CCBTx

Partnership with Flowplateaux Co., Ltd., Japan Generative Art Foundation

CCBT × Shibuya Sakura Stage

August 24, 2024

CIVIC CANVAS Vol. 1: Creator’s workshop

Instructors / Facilitators: Arikuni Keisuke (project director, planner / Flowplateaux Co., Ltd.), Tanaka You (visual artist, programmer, Rhizomatiks co., Ltd.), Takawo Shunsuke (artist / Chair, Japan Generative Art Foundation / Program Director, CCBT Future Ideations Camp Vol. 2)

Venue: SHIBUYA SACS

Planned and Produced by: Civic Creative Base Tokyo, Flowplateaux Co., Ltd., Japan Generative Art Foundation

Organized by: Tokyo Metropolitan Government, Civic Creative Base Tokyo (Arts Council)

September 4, 2024

CCBTx

Partnership with Ars Electronica Festival 2024

Ars Electronica Festival 2024: Electromagnetic Street Bon Dance Festival

Venue: St. Mary’s Cathedral (Linz, Austria)

Support: EcoFlow Europe s.r.o.

September 21–22, 2024

Workshop

Inspiration Dojo

Special Maker Faire Edition

Introduction to Digital Fabrication: Making a mini conveyor belt!

Venue: Tokyo Big Sight West Hall 4

September 28–29, October 5, 6, 2024

Workshop

Inspiration Dojo

Introduction to Biotechnology: Making a growth medium and getting in touch with the world of microbes!

Instructor: Haneda Misa

Tokyo, Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture)

Co-organized by: Flowplateaux Co., Ltd., Japan Generative Art Foundation

In cooperation with: Shibuya Ekimae Area Management

August 25–September 7, 2024

CIVIC CANVAS Vol. 1 Screenings

Venue: INTER-SQUARE (Shibuya Sakura Stage)

October 12–14, 2024

CCBTx

Partnership with MEET YOUR ART FESTIVAL 2024 NEW ERA

CCBT × MEET YOUR ART FESTIVAL 2024: New Era

God Scorpion, Beginningless and Endless

Venue: Warehouse TERRADA G1 Building

November 5, 2024

CCBTx

Partnership with SOCIAL INNOVATION WEEK 2024

CCBTx × SOCIAL INNOVATION WEEK 2024 ART FOR TRANSFORMATION

Preview Talk: Thinking about the Future in Food

Speakers: Ichihara Etsuko (artist, 2024 CCBT artist fellow), Shibata Yusuke (artist, 2024 CCBT artist fellow), Saito Seichi (Artistic Director, Panoramatiks), Ukawa Naohiro (contemporary artist / CEO, DOMMUNE), Osada Shinko (Director of the Board, Future Design Shibuya / Executive Producer, SOCIAL INNOVATION WEEK)

Venue: SUPER DOMMUNE (online)

Co-organized by: Future Design Shibuya General Incorporated Association

November 8–10, 2024

CCBTx

Partnership with Ars Electronica

ART FOR TRANSFORMATION: Art and the Future, Change and Creation

Venue: Shibuya Sakura Stage

November 10, 2024

Meetup

What Are Inclusively Made/Used Tools? CCBT and Tokyo University of the Arts Art Media Center Music Device Development Project Report

Speakers: Matsuura Tomoya (sound-maker), Ihara Sayuri (Workshop Leader, Tokyo Bunka Kaikan), Tada Ibuki, Sasa-Marie (sign poet [sign language poet], music accessibility researcher), Osugi Yutaka (Professor, Research and Support Center on Higher Education for People with Disabilities, Tsukuba University of Technology; sign language linguistics, deaf studie), Ito Takayuki (CCBT)

November 16, 2024–March 9, 2025

Art Incubation

Shibata Yusuke + Token Art Center: Daitaiya II

November 16, 2024

Workshop: City Bug Shibuya Insect-Harvesting and Sampling

Instructor: Uchiyama Shoichi (edible insects researcher)

Facilitators: Akiba Daisuke (Token Art Center), Takamura Mizuyo (Token Art Center), Shibata Yusuke (artist)

Venues: Civic Creative Base Tokyo, locations around Shibuya

December 15, 2024

Workshop: Introduction to Shibuya Weed Cultivation

Instructor: Maeda Jun (edible weeds researcher / Director, tsumugite LLC.)

Facilitators: Akiba Daisuke, Takamura Mizuyo, Shibata Yusuke

Cooking Support: Uemura Yuki (wave chef, wave therapist)

Venues: Civic Creative Base Tokyo, locations around Shibuya

January 31, 2025

Talk: Is Nature Possible?

Speakers: Fujihara Tatsushi (Professor, Institute for Research in Humanities, Kyoto University), Shibata Yusuke, Akiba Daisuke, Ito Takayuki (CCBT)

February 21–March 9, 2025

Exhibition: Daitaiya II

Venue: Salon de Zuppa

February 28, March 1–2, 2025

Eating and Drinking Experiential Performance

Performers: Shibata Yusuke, Uemura Yuki

Venue: Salon de Zuppa

November 22–24, 2024

[Collaboration](#)

MUTEK.JP – Digi Lab: TouchDesigner Workshop
Instructors: Ben Voigt (Product Manager, Derivative), Michel Didier (Creative Technical Developer, Derivative)
Organized by: General Incorporated Association MUTEK JAPAN, Derivative Inc.

November 23–24, 2024

[Workshop](#)

Inspiration Dojo
Introduction to Video Production: Combining things to change the impression a video makes!
Instructor: Otsuto Masashi (CCBT)

December 1–15, 2024

[CCBTx](#)

Partnership with Flowplateaux Co., Ltd., Japan Generative Art Foundation
CCBT × Shibuya Sakura Stage

December 1, 2024
CIVIC CANVAS Vol. 2: Kid's workshop
Instructors/Facilitators: Kurahashi Masaya (engineer, artist), chobishiba (artist, software engineer), Arikuni Keisuke (project director, planner / Flowplateaux Co., Ltd.), Tanaka You (visual artist, programmer, Rhizomatiks co., ltd.), Takawo Shunsuke (artist / Chair, Japan Generative Art Foundation / Program Director, CCBT Future Ideations Camp Vol.2)
Venue: Shibuya Sakura Stage BLOOM GATE

December 1–15, 2024
CIVIC CANVAS Vol. 2 Screenings
Venue: INTER-SQUARE (Shibuya Sakura Stage)
Planned and Produced by: Civic Creative Base Tokyo
Organized by: Tokyo Metropolitan Government, Civic Creative Base Tokyo (Arts Council Tokyo, Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture)
Co-organized by: Flowplateaux Co., Ltd., Japan Generative Art Foundation
In cooperation with: Shibuya Ekimae Area Management

December 1, 2024, January 19, 2025

[Meetup](#)

International Symposium: Toward a Relativization of Art & Technology
Directed by Fujihata Masaki

December 1, 2024
Vol. 1: From Art & Technology to Cosmotekhnics
Speakers: Yuk Hui (philosopher), Johnson Chang (curator), Fujihata Masaki
Moderator: Harashima Daisuke (philosopher)

January 19, 2025
Vol. 2: The Geopolitics of Art & Technology: Perspectives toward Future Generations
Speakers: Ryszard W. Kluszczyński (curator), Shiba Masako (Co-Founder and Executive Director, BEAF), Fujihata Masaki (new media artist)
Moderator: Nishimura Mariko (producer / CEO, HEART CATCH Inc.)

December 5, 2024–March 9, 2025

[Art Incubation](#)

MVMNT: TOKYO [UN]REAL ESTATE

December 5, 2024
DOMMUNE × TOKYO [UN]REAL ESTATE: Digitally Observing the Current Tokyo Style
Speakers: Tsuzuki Kyoichi (writer, editor, photographer), Ukawa Naohiro (contemporary artist / CEO, DOMMUNE), Hara Ryosuke (MVMNT), Sega Miku (MVMNT), Yamada Lennon (MVMNT), Okamoto Kanaha (MVMNT), sion (MVMNT), Matsuoka Taiga (studio TRUE)
Venue: SUPER DOMMUNE

December 8, 2024
Kick-Off Event: Lessons on Archiving Lifestyle: Preserving Tokyo Lives and Stories with 3D Scans
Lecturer: Lecturer: Sega Miku, Yamada Lennon, Okamoto Kanaha
Venue: old house in Kichijoji

January 18, 2025
3D Data and Manga Workshop: Devising Stories from Homes
Instructors: Ishihara Ko (Comicaroid developer, artist), Sega Miku

February 28–March 9, 2025
Exhibition: TOKYO [UN]REAL ESTATE

March 1, 2025
Talk: Tokyo Home Stories: Exploring Everything about Lifestyle with Experts
Speakers: Hashi Kayoko (Co-Founder, Tsuchi to Digital LLC), Shioura Issui (architect / SAMPO), Hara Ryosuke, Sega Miku, Yamada Lennon

December 8, December 15, 2024

[Workshop](#)

Inspiration Dojo
Introduction to Electronic Arts and Crafts: Using motors to make something that moves!
Instructor: Nakaji Hiroaki (artist, engineer)

January 11, 2025

[Workshop](#)

Inspiration Dojo
Introduction to Digital Fabrication
Laser cutter workshop: Making a plastic figure
Introduction to Digital Fabrication: Making a plastic figure
Instructor: Hirase Miki (artist)

January 13–February 24, 2025

[Art Incubation](#)

HUMAN AWESOME ERROR: Super Cells Infinite

January 13, 2025
Talk: Who Owns Disembodied Cells?
Speakers: Tsukamoto Takahiro (PhD candidate in interdisciplinary cultural studies [cultural anthropology] at the Graduate School of Arts and Sciences, University of Tokyo), Hino Okio (Professor Emeritus, Juntendo University / Honorary Chair, Cancer Philosophy Clinic), Furukawa Miki (breast cancer survivor)
Host: Chae Umi (HUMAN AWESOME ERROR), Fukuhara Shiho (HUMAN AWESOME ERROR)

February 11, 2025
Talk: Immortal Cells and the Blurring Boundaries of Individuality
Speakers: Kaneko Shin (Professor, Center for iPS Cell Research and Application, Kyoto University / Institute of Medicine, University of Tsukuba), Yashiro Yoshimi (Professor, Center for Translational Research Support Education, Fujita Health University)
Facilitator: Chae Umi, Fukuhara Shiho

February 11–24, 2025
Exhibition: Super Cells Infinite

February 15–16, 2025
Workshop: Make, Think, Talk: Artificial Cell Recipes
Instructors: Kuruma Yutetsu (Senior Researcher, Japan Agency for Marine-Earth Science and Technology), Fukuhara Shiho
Facilitator: Kobayashi Reina (CCBT)

January 15–March 23, 2025

[Art Incubation](#)

Fuse Rintaro: Pavilion ZERO

January 15, 2025
Pavilion ZERO Press Conference
Speakers: Fuse Rintaro (artist), Ochiai Yoichi (media artist), Sawaragi Noi (art critic)

February 8–9, 2025
Outdoor Promenade Performance-Exhibition
Pavilion ZERO: Aquarium of Air
Artists: Yonezawa Shu (artist, animator), Itagaki Ryoma (artist), Wakui Tomohito (Visual artist, music artist, Director and Curator / WHITEHOUSE), Kurosawa Koharu (artist), Kurachi Tomonosuke (artist), Yonemura Yuto (artist), Aoyagi Natsumi (artist, poet), Komatsu Kazumichi (composer, visual artist, DJ), Fuse Rintaro (artist)
Venue: Kasai Rinkai Park

March 11, 2025 (publication date)
Magazine: Dream Island 1: Ground (Basis)

March 11–23, 2025
Related Exhibition: Pavilion ZERO Documents Room

March 15, 2025
Planetarium Screening: Observation Report: Testimony of Air
Speaker: Fuse Rintaro (artist)
Venue: Cosmo Planetarium Shibuya

January 25–February 2, 2025

[Camp](#)

Future Ideations Camp Vol. 5 : Can AI Become Life?
Program Directors: Masumori Atsushi (ALife researcher / Project Specialist, The University of Tokyo Graduate School / CEO, Alternative Machine Inc.), Doi Itsuki (musician, complex systems researcher / Senior Researcher, Alternative)
Co-Director: University of Tokyo Takashi Ikegami Lab
Partnership: Watershed

January 25, 2025
Keynote Lecture: Agency Emerges! Approaches in ALife
Speaker: Ikegami Takashi (DSc in physics / Professor, Department of General Systems Studies, Graduate School of Arts and Sciences, The University of Tokyo)

January 25–29, 2025
Can AI Become Life?
Lecturers/Facilitators: Alter3 (Humanoid), Ikegami Takashi, Ema Arisa (Associate Professor / University of Tokyo, Visiting Researcher / RIKEN Center for Advanced Intelligence Project in Japan), Kyoda Kanji (AI fashion researcher), johnsmith (artist, researcher), Nagami Keisuke (HATRA / fashion designer), Playfool (designer, artist), Horikawa Junichiro (programmer, algorithmic designer), Maruyama Norihiro (Senior Researcher, Alternative Machine Inc. / Project Specialist, The University of Tokyo Graduate School), Martin O'Leary (Studio Community Lead / Pervasive Media Studio), Yoshida Takahide (PhD student / University of Tokyo Takashi Ikegami Lab), Rachel Smith (artist, software engineer, creative technologist), etc.

January 26, 2025
Hello from the Campers!: Can or Should AI Become Life?
Speakers: Martin O'Leary (Studio Community Lead / Pervasive Media Studio), Rachel Smith, Kato Yu (engineer, creative / dot-hzm), Sakamoto Kaoruko (Vice President of Space Business & Industry Strategy, SpaceData In.), Hayashi Yusuke (researcher / Director, AI Alignment Network), Masumori Atsushi, Doi Itsuki

January 30–February 2, 2025
Results Exhibition

February 1, 2025

[Workshop](#)

Inspiration Dojo
Introduction to Programming: Using algorithms to make a picture!
Instructor: Miura Daiki (engineer)

February 11–24, 2025

[CCBTx](#)

Partnership with DIG SHIBUYA 2025
2024 CCBT Artist Fellow Results Exhibition
HUMAN AWESOME ERROR, Super Cells Infinite

February 14, 2025

[Art Incubation](#)

SUPER DOMMUNE: Civic Creative! NOW!!
Speakers: HUMAN AWESOME ERROR (art collective), Shibata Yusuke (artist) + Token Art Center (art center), Ichihara Etsuko (artist), Fuse Rintaro (artist), MVMNT (speculative design team)
MC: Ukawa Naohiro (contemporary artist / CEO, DOMMUNE), God Scorpion (media artist), Shimizu Tomoko (cultural theorist, Tokyo University of the Arts)
Venue: SUPER DOMMUNE

March 1–16, 2025

[Art Incubation](#)

Ichihara Etsuko: Dystopia Land

March 1–16, 2025
Exhibition: Dystopia Land

March 1, 2025
Workshop: Dystopian Cooking Studio
Food coordinator: Rin Hiroko

March 4, March 9, March 12, March 13, 2025
Workshop: Co-creating Civic Life in a Dystopia
Lecturer: Ichihara Etsuko (artist)

March 8, 2025
Lecture Series: Dystopia School Day 1
Lecturers: Tanaka Miyuki (curator, producer), Takeda Riki (director, folk performing arts archiver), Shimizu Tomoko (cultural theorist, Tokyo University of the Arts), Ebihara Yutaka (science fiction writer, cultural critic), Ichihara Etsuko

March 15, 2025
Lecture Series: Dystopia School Day 2
Lecturers: Nakano Nobuko (neuroscientist), Mizuno Tasuku (attorney / CITY LIGHTS LAW), Ozawa Tsuyoshi (artist), Hatanaka Akihiro (folklorist), Ichihara Etsuko

March 13–23, 2025

[CCBTx](#)

Partnership with SHIBUYA FASHION WEEK 2025
CCBT × SHIBUYA FASHION WEEK 2025 Spring
CIVIC CANVAS Workshop Screenings
Co-organized by: SHIBUYA FASHION WEEK Executive Committee
Venue: INTER-SQUARE (Shibuya Sakura Stage)

March 19–23, 2025

[Collaboration](#)

Art for Well-being: Collective Exploration of New Horizons in Expression, Care, and Technology
Organized by: Agency for Cultural Affairs, Government of Japan, Tanpopo-No-Ye Foundation
In cooperation with: Wataboshi-No-Kai Social Welfare Corporation, Able Art Japan Specified Nonprofit Organization

March 19, 2025
Symposium: Physical Expression, Technology, Well-Being
Speakers: Arai Hideo (performer, dance artist), Itasaka Kiyoko (Odoru Teshigoto-ya), Sakuma Shin (Javanese dancer), Kakehi Yasuaki (researcher, artist / Professor, University of Tokyo), Watanabe Junji (Senior Distinguished Research Fellow, NTT Inc.), Kobayashi Shigeru (Professor, Institute of Advanced Media Arts and Science)

March 21, 2025
Symposium: Potential of Creative Expression Using Sound-Generating AI and MR in the Care Sector
Speakers: Kimura Hajime (occupational therapist / Director, Shitennoji Yawaragi-en Rehabilitation Center), Tokui Nao (artist / Founder, Qosmo and Neutone), Takeda Kazue (welfare and art coordinator), Kikuchi Masaaki (dancer), Ogata Hisato (design engineer / Project Director, Takram), Shimizu Junko (design researcher), Kobayashi Shigeru

March 20, 2025

[Workshop](#)

Inspiration Dojo
Introduction to Sound Design: Exploring the world of sound with microphones and speakers!
Instructor: Kimura Yusuke (director, performer)

March 22, 2025

[Art Incubation](#)

2024 CCBT Artist Fellows Final Presentations: CCBT Stadium!
Speakers: Ichihara Etsuko (artist), Shibata Yusuke (artist) + Token Art Center (art center), HUMAN AWESOME ERROR (art collective), Fuse Rintaro (artist), MVMNT (speculative design team), Ukawa Naohiro (contemporary artist / CEO, DOMMUNE), Shimizu Tomoko (cultural theorist, Tokyo University of the Arts), Tanaka Miyuki (curator, producer), Mizuno Tasuku (attorney / CITY LIGHTS LAW), Nakaya Hide (art director, Professor / Department of Digital Entertainment, International Professional University of Technology in Tokyo)

巡回情報 Further Exhibitions and Events

SIDE CORE 「rode work ver. under city」 (2022 年度 CCBT アーティスト・フェロー)
MEET YOUR ART FESTIVAL 2023「Time to Change」 2023年10月6日～9日 会場：東京・天王洲運河一帯（寺田倉庫ほか）（東京・日本）
SIDE CORE 展 コンクリート・プラネット 2024年8月12日～12月8日 会場：ワタリウム+ 屋外（東京・日本）
Tomo Kihara + Playfool 「Deviation Game ver 1.0」 (2022 年度 CCBT アーティスト・フェロー)
Now Play This 2023 2023年4月1日～9日 会場：Somerset House New Wing（ロンドン・イギリス）
Ars Electronica Festival 2023 2023年9月6日～10日 会場：POSTCITY（リンツ・オーストリア）
Cinekid Festival 2023年10月15日～29日 会場：Pathé Amsterdam Noord（アムステルダム・オランダ）
Day of the Devs: GDC Edition 2024年3月17日 会場：The Midway（サンフランシスコ・アメリカ）
CCBT COMPASS 2024 2024年5月3日～19日 会場：SusHi Tech Square（東京・日本）
ART PLAYS GAMES 2024年10月29日～2025年1月5日 会場：FACT Liverpool（リバプール・イギリス）
19th Digital Art Festival Taipei 2024年11月2日～17日 会場：Taiwan Contemporary Culture Lab (C-LAB)（台北・台湾）
常設 2025年3月～ 会場：Science Centre Singapore（Jurong East・シンガポール）

ゴッドスコーピオン「無始無終 (AUGMENTED SITUATION D)」 (2022 年度 CCBT アーティスト・フェロー)
CCBT×MEET YOUR ART FESTIVAL 2024「NEW ERA」 2024年10月12日～14日 会場：天王洲運河 寺田倉庫 G1ビル（東京・日本）

浅見和彦+ゴッドスコーピオン+吉田山「AUGMENTED SITUATION D」
AUGMENTED SITUATION D ～回遊する都市の夢～ powered by PLATEAU 会場：金沢市、広島市、大阪市（日本）

ゴッドスコーピオン「もしも、他のいきものになったら」
AUGMENTED SITUATION D ～回遊する都市の夢～ powered by PLATEAU 2024年11月8日～17日 金沢駅構内新幹線口近く（金沢） 2024年12月6日～15日 広島駅構内折り鶴時計近く（広島） 2025年1月17日～26日 大阪城公園 市民の森（大阪） 会場：金沢市、広島市、大阪市（日本）

ELECTRONICOS FANTASTICOS! 「発電磁行列」 (2023 年度 CCBT アーティスト・フェロー)
Electromagnetic Street Bon Dance Festival 2024年9月4日 会場：新大聖堂前広場（リンツ・オーストリア）
六本木アートナイト「六本木丘電磁盆踊り」 2024年9月29日 会場：六本木ヒルズアリーナ（東京・日本）
MUUUSE (ミューズ): MUSIC MUSEUM～音に触れる、光を聞く。身体が反射する。～ 2024年11月1日～12月27日 会場：TOKYO NODE GALLERY A/B/C（東京・日本）
TMPR（岩沢兄弟+堀川淳一郎+美山有+中田一会）「AIが見てきた風景を辿る 人工知能紀行」 (2023 年度 CCBT アーティスト・フェロー)
渋谷でAIまちある記 by TMPR 2024年6月12日～30日 会場：FabCafe Tokyo（東京・日本）

岩井俊雄
いわいとしお×東京都写真美術館 光と動きの100かいてのいえ —19世紀の映像装置とメディアアートをつなぐ 2024年7月30日～11月3日 会場：東京都写真美術館（東京・日本）
※作品は更新、改変している場合があります。

SIDE CORE <i>rode work ver. under city</i> (2022 CCBT artist fellow)
MEET YOUR ART FESTIVAL 2023: Time to Change October 6–9, 2023 Venue: Tennoz Canal Area (Tokyo)
SIDE CORE: Concrete Planet August 12–December 8, 2024 Venue: WATARI-UM (Tokyo)
Tomo Kihara + Playfool <i>Deviation Game ver 1.0</i> (2022 CCBT artist fellow)
Now Play This 2023 April 1–9, 2023 Venue: Somerset House New Wing (London)
Ars Electronica Festival 2023 September 6–10, 2023 Venue: POSTCITY (Linz, Austria)
Cinekid Festival October 15–29, 2023 Venue: Pathé Amsterdam Noord
Day of the Devs: GDC Edition March 17, 2024 Venue: The Midway (San Francisco)
CCBT COMPASS 2024 May 3-19, 2024 Venue: SusHi Tech Square (Tokyo)
ART PLAYS GAMES October 29, 2024-January 5, 2025 Venue: FACT Liverpool (UK)
19th Digital Art Festival Taipei November 2–17, 2024 Venue: Taiwan Contemporary Culture Lab (Taipei)
Permanent Exhibition March 2025– Venue: Science Centre Singapore (Jurong East, Singapore)

God Scorpion <i>Mushi-Mushu (Beginningless and Endless) (AUGMENTED SITUATION D)</i> (2022 CCBT artist fellow)
CCBT × MEET YOUR ART FESTIVAL 2024: NEW ERA October 12–14, 2024 Venue: Warehouse TERRADA G1 Building (Tokyo)

Asami Kazuhiko + God Scorpion + YOSHIDAYAMAR AUGMENTED SITUATION D
AUGMENTED SITUATION D: Dreaming of a Roaming City—Powered by PLATEAU Venues: Kanazawa City, Hiroshima City, Osaka City

God Scorpion <i>If I became another living thing</i>
AUGMENTED SITUATION D: Dreaming of a Roaming City—Powered by PLATEAU November 8–17, 2024 Kanazawa December 6–15, 2024 Hiroshima January 17-26, 2025 Osaka Venues: Kanazawa City, Hiroshima City, Osaka City (Japan)

ELECTRONICOS FANTASTICOS! Electromagnetic Matsuri Parade (2023 CCBT artist fellow)
Electromagnetic Street Bon Dance Festival September 4, 2024 Venue: St. Mary's Cathedral (Linz, Austria)
Electromagnetic Street Bon Dance Festival September 29, 2024 Venue: Roppongi Hills Arena (Tokyo)
MUUUSE: MUSIC MUSEUM—Touch the sound, hear the light. Your body will reflect. November 1–December 27, 2024 Venue: TOKYO NODE GALLERY A/B/C (Tokyo)
TMPR (Iwasawa Brothers + Horikawa Junichiro + Miyama Yu + Nakata Kazue) Tracing the Landscape That AI Beheld: An Artificial Intelligence Travelogue (2023 CCBT artist fellow)
Machiaruki (City Walk) in Shibuya by TMPR June 12–30, 2024 Venue: FabCafe Tokyo

Iwai Toshio
Iwai Toshio × Tokyo Photographic Art Museum presents The Light and Movement House with 100 Stories Connecting Visual Devices in the 19th Century and Media Art July 30–November 3, 2024 Venue: Tokyo Photographic Art Museum
Works may be updated or modified from their original form.

プロダクション・スタッフ

アート・インキュベーション
市原えつこ <div> <div><div></div></div> <div>「ディストピア・ランド」</div> <div>企画・制作：市原えつこ</div> <div>撮影・映像生成・編集：坂本麻人、田中和也</div> <div>ヤギ神特殊造形：株式会社メイクアップディメンションズ</div> <div>民謡歌唱：音弥</div> <div>モーション開発：渡部知香</div> <div>空気ビニール人形製作：ワヨー株式会社</div> <div>鉄フレーム・什器制作：YANGSEHWAN</div> <div>設営施工・照明：上條信志</div> <div>グラフィックデザイン：畑ユリエ</div> <div>取材協力：三島雄太、福島真人、原田裕規</div> <div>編集協力：原田優輝</div> <div>指導教員：小沢剛、西尾美也、山城知佳子</div> <div>スチル撮影：川島彩水</div> <div>記録動画：丸尾隆一</div> <div>記録撮影：乙戸将司（CCBT）</div> <div>プロジェクトマネジメント：小林玲衣奈（CCBT）、島田芽生（CCBT）</div> <div>プログラムマネジメント：冠那菜奈</div> <div>テクニカルディレクション：渥美雅史</div> <div>テクニカルスタッフ：平瀬ミキ（arsaffix）</div> <div>制作進行：加藤夏帆（TASKO）</div> </div>
柴田祐輔＋Token Art Center <div> <div><div></div></div> <div>「続・代替屋」</div> <div>協賛：株式会社グリッド</div> <div>プランター設置協力：シアター・イメージフォーラム、ユーロスペース</div> <div>プロジェクトマネジメント：多田かおり（CCBT）</div> <div>制作進行：吉良穂乃果（TASKO）</div> <div>撮影：阪中隆文</div> <div>映像撮影・編集：山本篤</div> </div>
HUMAN AWESOME ERROR <div> <div><div></div></div> <div>「Super Cells Infinite」</div> <div>制作協力：金子新（京都大学IPS細胞研究所教授、筑波大学医学医療系教授）、八代嘉美（藤田医科大学橋渡し研究支援人材統合教育・育成センター教授）、岩崎秀雄（早稲田大学理工学術院先進理工学部教授/metaPhorest主宰）、東島仁（千葉大学、大学院国際学術研究院、准教授）</div> <div>HAEプロジェクトマネージャー：AIKOKO GALLERY</div> <div>プログラムマネジメント：多田かおり（CCBT）、島田芽生（CCBT）</div> <div>テクニカルディレクション：田部井勝彦（MeAM studio）</div> <div>テクニカルスタッフ：平瀬ミキ（arsaffix）</div> <div>グラフィックデザイン：田中誠（VOYAGER）</div> <div>映像制作：高崎太介（e/s Production）</div> <div>制作進行：加藤夏帆（TASKO）</div> <div>企画・制作：HUMAN AWESOME ERROR</div> <div>本プログラムは科学研究費補助金基盤（B）「サイエンスとサイエンスフィクションで探るヒトの生命の形」の一環としても実施されました。</div> </div>
布施琳太郎 <div> <div><div></div></div> <div>「バビリオン・ゼロ」</div> <div>市外劇＝ツアー型展覧会「バビリオン・ゼロ：空の水族園」</div> <div>ツアーガイド、企画、演出、脚本：布施琳太郎</div> <div>XR設計：JACKSONkaki</div> <div>XRコンテンツ制作：米澤佟、布施琳太郎、小松千倫</div> <div>アートディレクション：八木幣二郎、酒井英作</div> <div>テクニカルディレクション：村川龍司（arsaffix）、イトウユウヤ（arsaffix）</div> <div>技術協力：雨宮庸介</div> <div>記録撮影：竹久直樹</div> <div>制作進行：坂口千秋、加藤夏帆（TASKO）、島田芽生（CCBT）</div> </div>
全天球上映「観察報告：空の証言」 <div> <div><div></div></div> <div>かたり部、企画、脚本、映像編集：布施琳太郎</div> <div>音楽：小松千倫</div> </div>
美術雑誌『ドリーム・アイランド1特集：大地=根拠』 <div> <div><div></div></div> <div>編集：布施琳太郎、酒井英作</div> <div>デザイン：八木幣二郎</div> <div>写真提供：竹久直樹</div> <div>寄稿：水野幸司、井上岳、伊藤道史、米澤佟、村井琴音</div> <div>ゲスト：榎木野衣、落合陽一、魚豊</div> </div>

<div> <div><div></div></div> <div>MVMNT</div> <div>「TOKYO [UN]REAL ESTATE」</div> <div>企画・制作：MVMNT（原亮介、瀬賀未久、山田麗音、岡本かなは）</div> <div>ロゴ・VI・グラフィック：田村育歩</div> <div>リサーチ・店舗デザイン：studio TRUE（松岡大雅＋寺内玲）</div> <div>アジト部屋・内見スペース／映像制作：浅田史音</div> <div>アタック映像／サウンドデザイン：大澤利己</div> <div>映像撮影：高橋理佳子</div> <div>スチール撮影：竹久直樹</div> <div>プログラムマネジメント：廣田ふみ（CCBT）、伊藤隆之（CCBT）</div> <div>テクニカルディレクション：田部井勝彦</div> <div>テクニカルマネジメント：イトウユウヤ（arsaffix）</div> <div>運営マネジメント：吉良穂乃香（TASKO）</div> <div>スキャンアドバイザー：岩間輝</div> <div>映像制作アドバイザー：中上淳二</div> <div>VR展示アドバイザー：Discont</div> <div>特設ウェブサイトデザイン：堤大樹（Eat,Play,Sleepinc.）、山本洋平（Eat,Play,Sleep inc.）、伊藤友美</div> <div>スキャンに協力いただいたスキャニーの皆様32組</div> </div>
<div> <div><div></div></div> <div>ワークショップ</div> </div>
<div> <div><div></div></div> <div>ひらめく☆道場</div> <div>プログラム・ディレクション：小林玲衣奈（CCBT）、田部井勝彦（CCBT）</div> <div>ワークショップ開発・講師：イトウユウヤ（arsaffix）、木村悠介（arsaffix）、倉橋真也、三浦大輝（arsaffix）、中路景暁（arsaffix）、乙戸将司（CCBT）、羽田光佐（アーティスト）、平瀬ミキ（アーティスト）</div> </div>
<div> <div><div></div></div> <div>キャンプ</div> </div>
<div> <div><div></div></div> <div>Future Ideations Camp Vol.4：生態系をデータとしてとらえる／表現する</div> <div>プログラム・ディレクション：伊藤隆之（CCBT）</div> <div>プログラム・マネジメント：廣田ふみ（CCBT）、小林玲衣奈（CCBT）</div> <div>テクニカル・スタッフ：三浦大輝（arsaffix）、木村悠介（arsaffix）、田部井勝彦（CCBT）、乙戸将司（CCBT）</div> <div>運営：岩中可南子（オノコロ）、冠那菜奈（オノコロ）、小泉実樹（オノコロ）、林慶一（オノコロ）</div> <div>英語に関するすべて：佐野明子</div> <div>記録：岡本彰生（ネーアントン合同会社）、斉藤純平、富田了平</div> </div>
<div> <div><div></div></div> <div>Future Ideations Camp Vol.5：AIは生命になり得るか？</div> <div>プログラム・ディレクション：島田芽生（CCBT）、伊藤隆之（CCBT）</div> <div>プログラム・マネジメント：廣田ふみ（CCBT）、小林玲衣奈（CCBT）</div> <div>テクニカル・スタッフ：イトウユウヤ（arsaffix）、三浦大輝（Shift One）、乙戸将司（CCBT）</div> <div>運営：林慶一（オノコロ）、磯野玲奈（オノコロ）、冠那菜奈（オノコロ）</div> <div>英語に関するすべて：佐野明子</div> <div>記録：播本和宜、村松正博</div> </div>
<div> <div><div></div></div> <div>CCBT COMPASS</div> </div>
<div> <div><div></div></div> <div>CCBT COMPASS 2024</div> <div>プロジェクト・ディレクション：廣田ふみ（CCBT）、細川麻沙美</div> <div>プログラム・マネジメント：鹿島萌子（CCBT）、小林玲衣奈（CCBT）、島田芽生（CCBT）</div> <div>テクニカル・ディレクション（展示）：田部井勝彦（CCBT）、岩田拓朗（arsaffix）、金築浩史</div> <div>テクニカル・ディレクション（ステージ）：イトウユウヤ（arsaffix）、伊藤隆之（CCBT）</div> <div>テクニカルスタッフ：木村悠介（arsaffix）、中路景暁（arsaffix）、平瀬ミキ（arsaffix）、村川龍司（arsaffix）</div> <div>テクニカル・運営統括（STS会場）：株式会社ボール</div> <div>アート・ディレクション：大岡寛典（大岡寛典事務所）</div> <div>デザイン：大岡寛典＋平松るい</div> <div>イラストレーション：八重樫王明</div> <div>翻訳：佐野明子</div> <div>ウェブ制作：HAUS、八木あゆみ</div> <div>アニメーション：白井宏昭・有限会社ノチウ</div> <div>音楽：宮内優里</div> <div>記録撮影（スチル）：丸尾隆一、乙戸将司（CCBT）</div> <div>映像撮影：松井サトシ</div> <div>広報PR／デジタルマーケティング：四元朝子（サンカイ・プロダクション合同会社）、市川智之（株式会社ニッパチ製作所）、菊地将（株式会社ニッパチ製作所）、山本さくら、篠原彩（株式会社ニッパチ製作所）</div> </div>
<div> <div><div></div></div> <div>未来のCCBTの運動会</div> <div>プログラム・ディレクター：三浦大輝（arsaffix）、水野碧里</div> </div>

<div> <div><div></div></div> <div>スーパーファシリテーター：犬飼博士（一般社団法人 運動会協会）</div> <div>運営ディレクター：冠那菜奈（オノコロ）</div> <div>運営スタッフ：林慶一（オノコロ）、小泉実樹（オノコロ）</div> <div>テクニカル・ディレクター：浪川洪作</div> <div>協力：一般社団法人 運動会協会</div> <div>CCBTサポーター、ワークショップ運営：株式会社TASKO</div> <div>運営スタッフ：吉良穂乃香（TASKO）、田井地直己（TASKO）、向井寛（TASKO）、矢作そら（TASKO）</div> <div>施工（STS会場）：スーパー・ファクトリー株式会社</div> <div>施工（CCBT会場）：渥美雅史（Switchback）、小坂部尚吾（Switchback）、田端莉子（Switchback）、沼田侑香（Switchback）、畠田薫平（Switchback）、三喜田育（Switchback）</div> </div>
<div> <div><div></div></div> <div>ショーケース</div> </div>
<div> <div><div></div></div> <div>オーディオゲームセンター＋CCBT</div> <div>プログラム・ディレクション：田中みゆき（キュレーター、プロデューサー）、野澤幸男（プログラマー）、寛康明（研究者、アーティスト／東京大学大学院教授）</div> <div>企画協力：DDD Project（Disability Driven Design Project）</div> <div>プロジェクト・ディレクション：廣田ふみ（CCBT）</div> <div>テクニカル・ディレクション：田部井勝彦（CCBT）</div> <div>制作：富田有登里、小林玲衣奈（CCBT）、島田芽生（CCBT）</div> <div>テクニカルキーワード執筆：松浦知也</div> <div>テクニカル・アシスタント・ディレクション：木村悠介（arsaffix）</div> <div>テクニカル・スタッフ：岩田拓郎（arsaffix）、村川龍司（arsaffix）</div> <div>空間デザイン・什器設計：佐々木文美、菅真由美</div> <div>施工：渥美雅史（Switchback）、沼田侑香（Switchback）、田端莉子（Switchback）、杉本将己（Switchback）、三喜田育（Switchback）</div> <div>アート・ディレクション：いすたえこ</div> <div>記録撮影：丸尾隆一、乙戸将司（CCBT）</div> <div>広報PR／デジタルマーケティング：四元朝子（サンカイ・プロダクション）、菊地将（ニッパチ製作所）、市川智之（ニッパチ製作所）、山本さくら、篠原彩（ニッパチ製作所）</div> <div>サポートスタッフ運営：株式会社TASKO</div> </div>
<div> <div><div></div></div> <div>ハッカソン「音からゲームをつくる」</div> <div>総合ファシリテーション：犬飼博士</div> <div>ファシリテーター：石田颯人、江頭実里、大町祥輝、加藤秀幸、白井崇陽、すずえり（鈴木英倫子）、辻勝利、長島千尋、真しろ、三浦大輝</div> </div>
<div> <div><div></div></div> <div>レーシングゲーム「大爆走！オーディオレーシング」</div> <div>ゲームデザイン・開発：オーディオレーシングチーム</div> <div>監修：寛康明</div> </div>
<div> <div><div></div></div> <div>リズム・アクションゲーム「スクリーミング・ストライクneo」</div> <div>開発：野澤幸男</div> <div>ナレーション：北村直也</div> </div>
<div> <div><div></div></div> <div>オーディオゲーム制作アプリ「Audio AR Game Maker」</div> <div>開発：浦田泰河</div> <div>サウンドクリエイター：野澤幸男</div> <div>テクニカルディレクター：寛康明</div> <div>プロデュース：田中みゆき</div> <div>アドバイザー：犬飼博士、加藤秀幸</div> <div>協力：三澤剛</div> </div>
<div> <div><div></div></div> <div>ストーリーテリング・ホラーゲーム「幽霊のいるところ」</div> <div>ゲームデザイン・テキスト：藤原佳奈</div> <div>ゲームデザイン・コンセプト：田中みゆき</div> <div>音楽：角銅真実</div> <div>技術開発：赤川智洋（株式会社A-KAK）、寛康明</div> <div>立体音響制作技術協力：ソニーPCL株式会社</div> <div>音響：伊藤隆之（CCBT）</div> <div>声：袴キララ</div> <div>録音・ミックス：大城真</div> <div>演奏： <div> <div><div></div></div> <div>コントラバス、バイオリン：千葉広樹</div> <div>チェロ：巖裕美子</div> <div>サクソ、クラリネット：竹内理恵</div> <div>パーカッション：秋生智之</div> <div>パーカッション、法螺貝：角銅真実</div> <div>アコーディオン：中村大史</div> </div> </div></div>

ミートアップ
アート＆テクノロジーへの問い <div> <div><div></div></div> <div>制作進行：廣田ふみ（CCBT）</div> <div>記録・制作：庄野祐輔</div> <div>テクニカル・スタッフ：田部井勝彦（CCBT）、木村悠介（arsaffix）、村川龍司（arsaffix）</div> <div>記録撮影：乙戸将司（CCBT）</div> </div>

Production Team

Art Incubation

Ichihara Etsuko
Dystopia Land
Producer: Ichihara Etsuko
Camera, Video Generation, Editing: Sakamoto Asato, Tanaka Kazuya
Goat God Sculpting: MAKE-UP DIMENSIONS, inc.
Folk Song Vocals: Otoya
Robot Motion Design: Watanabe Chika
Inflatable Doll: Wayo Co., Ltd.
Metal Frames and Furniture: YANG SEHWAN
Installation/Lighting: Kamijo Shini
Graphic Designer: Hata Yurie
Interviewees: Mishima Yuta, Fukushima Masato, Harada Yuki
Editorial Support: Harada Yuki
Tutors: Ozawa Tsuyoshi, Nishio Yoshinari, Yamashiro Chikako
Photography: Kawashima Ayami
Video Documentation: Maruo Ryuichi
Archive: Otsuto Masashi (CCBT)
Project Management: Kobayashi Reina (CCBT), Shimada Mei (CCBT)
Program Management: Kanmuri Nanana
Technical Director: Atsumi Masashi
Technical Team: Hirase Miki (arsaffix)
Production Coordinator: Kato Naho (TASKO Inc.)

Shibata Yusuke + Token Art Center
Daitaiya II
Sponsored by: GRID Inc.
Planter Installation Support: Image Forum, EUROSPACE
Program Management: Tada Kaori (CCBT)
Production Coordinator: Kira Honoka (TASKO Inc.)
Photography: Sakanaka Takafumi
Videography / Editing: Yamamoto Atsushi

HUMAN AWESOME ERROR
Super Cells Infinite
Production Support: Kaneko Shin (Professor, Center for iPS Cell Research and Application, Kyoto University / Institute of Medicine, University of Tsukuba), Yashiro Yoshimi (Professor, Center for Translational Research Support Education, Fujita Health University), Iwasaki Hideo (Professor, Department of Advanced Science and Engineering, Faculty of Science and Engineering, Waseda University / Director, metaPhorest), Higashijima Jin (Associate Professor, Chiba University Graduate School of Global and Transdisciplinary Studies)
HAE Project Management: AI KOKO GALLERY
Program Management: Tada Kaori (CCBT), Shimada Mei (CCBT)
Technical Director: Tabei Katsuhiko (MeAM studio)
Technical Team: Hirase Miki (arsaffix)
Graphic Designer: Tanaka Makoto (VOYAGER)
Film Production: Takasaki Daisuke (e/s Production)
Producer: Kato Naho (TASKO Inc.)
Production: HUMAN AWESOME ERROR
Funded as part of the Grant-in-Aid for Scientific Research (B) Exploring Forms of Human Life through Science and Science Fiction

Fuse Rintaro
Pavilion ZERO

Outdoor Promenade Performance-Exhibition: Pavilion ZERO: Aquarium of Air
Tour Guide, Planning, Direction, Script: Fuse Rintaro
XR Design: JACKSON kaki
XR Content Production: Yonezawa Shu, Fuse Rintaro, Komatsu Kazumichi
Art Direction: Yagi Heijiro, Sakai Eisaku
Technical Direction: Murakawa Ryuji (arsaffix), Ito Yuya (arsaffix)
Technical Support: Amemiya Yosuke
Photography: Takehisa Naoki
Production Management: Sakaguchi Chiaki, Kato Naho (TASKO), Shimada Mei (CCBT)

Planetarium Screening: Observation Report: Testimony of Air
Narration, Curation, Script, Video Editing: Fuse Rintaro
Music: Komatsu Kazumichi

Magazine: *Dream Island 1: Ground (Basis)*
Editor: Fuse Rintaro, Sakai Eisaku
Designer: Yagi Heijiro
Photographs Courtesy: Takehisa Naoki
Contributors: Mizuno Koji, Inoue Gaku, Ito Michibumi, Yonezawa Shu, Murai Kotone
Guests: Sawaragi Noi, Ochiai Yoichi, Uoto

MVMNT
TOKYO [UN]REAL ESTATE
Production: MVMNT (Hara Ryosuke, Sega Miku, Yamada Lennon, Okamoto Kanaha)
Logo / VI / Graphic Design: Tamura Ikuho
Research / Estate Agency Design: studio TRUE (Matsuoka Taiga + Terauchi Rei)
Secret Base Room / Room Viewing Space / Video Production: Asada Sion
Promo Video / Sound Design: Osawa Riki
Videography: Takahashi Rikako
Photography: Takehisa Naoki
Program Management: Hirota Fumi (CCBT), Ito Takayuki (CCBT)
Technical Director: Tabei Katsuhiko
Technical Manager: Ito Yuya (arsaffix)
Operations Manager: Kira Honoka (TASKO Inc.)
Scanning Advisor: Iwama Hikaru
Video Production Advisor: Nakae Junji
VR Exhibit Advisor: Discont
Project Website Design: Tsutsumi Daiki (Eat, Play, Sleep inc.), Yamamoto Yohei (Eat, Play, Sleep inc.), Ito Tomomi
Special Thanks: 32 scanners

Workshop

Inspiration Dojo
Program Directors: Kobayashi Reina (CCBT), Tabei Katsuhiko (CCBT)
Workshop Development / Instructors: Ito Yuya (arsaffix), Kimura Yusuke (arsaffix), Kurahashi Masaya, Miura Daiki (arsaffix), Nakaji Hiroaki (arsaffix), Otsuto Masashi (CCBT), Haneda Misa (artist), Hirase Miki (arsaffix)

Camp

Future Ideations Camp Vol. 4:
Understanding and Creatively Expressing Ecosystems as Data
Program Director: Ito Takayuki (CCBT)
Program Management: Hirota Fumi (CCBT), Kobayashi Reina (CCBT)
Technical Team: Miura Daiki (arsaffix), Kimura Yusuke (arsaffix), Tabei Katsuhiko (CCBT), Otsuto Masashi (CCBT)
Management: Iwanaka Kanako (Onokoro), Kanmuri Nanana (Onokoro), Koizumi Miki (Onokoro), Hayashi Keiichi (Onokoro)
English Management: Sano Meiko
Archive: Okamoto Akio (Ney-Anton G.K.), Saito Jumpei, Tomita Ryohei

Future Ideations Camp Vol. 5:
Can AI Become Life?
Program Directors: Shimada Mei (CCBT), Ito Takayuki (CCBT)
Program Management: Hirota Fumi (CCBT), Kobayashi Reina (CCBT)
Technical Team: Ito Yuya (arsaffix), Miura Daiki (Shift One), Otsuto Masashi (CCBT)
Management: Hayashi Keiichi (Onokoro), Isono Rena (Onokoro), Kanmuri Nanana (Onokoro)
English Management: Sano Meiko
Archive: Harimoto Kazunori, Muramatsu Masahiro

CCBT Compass

CCBT Compass 2024
Project Directors: Hirota Fumi (CCBT), Hosokawa Asami
Program Management: Kashima Moeko (CCBT), Kobayashi Reina (CCBT), Shimada Mei (CCBT)
Technical Directors (Exhibition): Tabei Katsuhiko (CCBT), Iwata Takuro (arsaffix), Kanechiku Hiroshi
Technical Directors (Performances): Ito Yuya (arsaffix), Ito Takayuki (CCBT)
Technical Team: Kimura Yusuke (arsaffix), Nakaji Hiroaki (arsaffix), Hirase Miki (arsaffix), Murakawa Ryuji (arsaffix)
Technical and Operations Management (STS): ball inc.
Art Director: Oooka Hironori (OOOKA Hironori office)
Designers: Oooka Hironori + Hiramatsu Rui
Illustrator: Yaegashi Kimiaki
Translator: Sano Meiko
Website: HAUS, Yagi Ayumi
Animator: Shirai Hiroaki, nochiu ltd.
Music: Miyauchi Yuri
Photography: Maruo Ryuichi, Otsuto Masashi (CCBT)
Videography: Matsui Satoshi
Public Relations / Digital Marketing: Yotsumoto Tomoko (Sankai Production LLC), Ichikawa Tomoyuki (Nippachi Factory inc.), Kikuchi Masashi (Nippachi Factory inc.), Yamamoto Sakura, Shinohara Aya (Nippachi Factory inc.)

CCBT Future *Undokai* (Sports Day)
Program Director: Miura Daiki (arsaffix), Mizuno Midori

Chief Facilitator: Inukai Hiroshi (Undokai Association)
Operations Director: Kanmuri Nanana (Onokoro)
Managers: Hayashi Keiichi (Onokoro), Koizumi Miki (Onokoro)
Technical Director: Namikawa Kosaku
In cooperation with: Undokai Association
CCBT Volunteers and Workshop Management: TASKO Inc.
Management Team: Kira Honoka (TASKO Inc.), Taichi Naoki (TASKO Inc.), Mukai Hiro (TASKO Inc.), Yahagi Sora (TASKO Inc.)
Installation (STS): SUPER FACTORY
Installation (CCBT): Atsumi Masashi (Switchback), Kosakabe Shogo (Switchback), Tabata Riko (Switchback), Numata Yuka (Switchback), Hatakeda Kunpei (Switchback), Mikita Iku (Switchback)

Showcase

Audio Game Center + CCBT
Program Director: Tanaka Miyuki (curator, producer), Nozawa Yukio (programmer), Kakehi Yasuaki (researcher, artist / Professor, University of Tokyo)
Project Cooperation: Disability Driven Design Project (DDD Project)
Project Director: Hirota Fumi (CCBT)
Technical Director: Tabei Katsuhiko (CCBT)
Program Managers: Tomita Yutori, Kobayashi Reina (CCBT), Shimada Mei (CCBT)
Writer (Technical Keywords): Matsuura Tomoya
Technical Assistant Director: Kimura Yusuke (arsaffix)
Technical Team: Iwata Takuro (arsaffix), Murakawa Ryuji (arsaffix)
Spatial Design / Fixtures: Sasaki Ayami, Suge Mayumi
Installation: Atsumi Masashi (Switchback), Numata Yuka (Switchback), Tabata Riko (Switchback), Sugimoto Masaki (Switchback), Mikita Iku (Switchback)
Art Director: Isu Taeko
Photography / Video Documentation: Maruo Ryuichi, Otsuto Masashi (CCBT)
Public Relations / Digital Marketing: Yotsumoto Tomoko (Sankai Production LLC), Kikuchi Masashi (Nippachi Factory inc.), Ichikawa Tomoyuki (Nippachi Factory inc.), Yamamoto Sakura, Shinohara Aya (Nippachi Factory inc.)
Volunteers Management: TASKO Inc.

Hackathon: Collaborate on Making Games from Sound
General Facilitator: Inukai Hiroshi
Lecturers/Facilitators: Ishida Hayato, Egashira Misato, Omachi Yoshiki, Kato Hideyuki, Shirai Takaaki, suzueri (Suzuki Elico), Tsuji Katsutoshi, Nagashima Chihiro, Mashiro, Miura Daiki

Super Audio Racing! (Racing Game)
Game Design & Development: Audio Racing Team
Supervision: Kakehi Yasuaki

Screaming Strike neo (Rhythm and Action Game)
Development: Nozawa Yukio
Narration: Kitamura Naoya

Audio AR Game Maker (Audio Game Design App)
Game Development: Urata Taiga
Sound Creation: Nozawa Yukio
Technical Director: Kakehi Yasuaki
Production: Tanaka Miyuki
Technical Advice: Inukai Hiroshi, Kato Hideyuki
Support: Misawa Tsuyoshi

Where the Ghost Dwells (Horror Game)
Game Design & Text: Fujiwara Kana
Game Design & Concept: Tanaka Miyuki
Music: Kakudo Manami
Technical Development: Akagawa Tomohiro (A-KAK Inc.), Kakehi Yasuaki
3D Sound Production Technical Support: Sony PCL Inc.
Sound Directo: Ito Takayuki (CCBT)
Voice: Inori Kirara
Recording & Mixing: Oshiro Makoto
Performers
Contrabass, Violin: Chiba Hiroki
Cello: Iwao Yumiko
Saxophone, Clarinet: Takeuchi Rie
Percussion: Akiu Tomoyuki
Percussion, Horagai (Conch Shell Horn): Kakudo Manami
Accordion: Nakamura Hirofumi

Meetup

Meetup Series: Concerning Art & Technology
Producer: Hirota Fumi (CCBT)
Documentation and Production Coordination: Shono Yusuke
Technical Team: Tabei Katsuhiko (CCBT), Kimura Yusuke (arsaffix), Murakawa Ryuji (arsaffix)
Archive: Otsuto Masashi (CCBT)



Download

CCBT アニュアル 2024 CCBT Annual Report 2024

発行日 2025 年 12 月 10 日

執筆 島田芽生 (CCBT)、原泉 (CCBT)、小堀多真恵 (CCBT)、
廣田ふみ、多田かおり
執筆協力 小林玲衣奈
編集 庄野祐輔、八木あゆみ
編集協力 乙戸将司 (CCBT)
校正 田口典子
撮影 伊丹豪 (p.1, 2, 16-17, 64, 76, 90, 114-115, 145)
アートディレクション MAEDA DESIGN

発行 シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]
(公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京)
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-14-4
1/1(ONE) HARAJUKU "K" B1・3F

お問合せ
電話番号 03-5458-2700
メール ccbt@rekibun.or.jp

Publication Date: December 10, 2025

Writers: Shimada Mei (CCBT), Hara Izumi (CCBT),
Kobori Tamae (CCBT), Hirota Fumi, Tada Kaori
Writing Support: Kobayashi Reina
Editors: Shono Yusuke, Yagi Ayumi
Editorial Support: Otsuto Masashi (CCBT)
Proofreading: Taguchi Noriko
Photography: Itami Go (pp.1, 2, 16-17, 64, 76, 90, 114-115, 145)
Art Director: MAEDA DESIGN

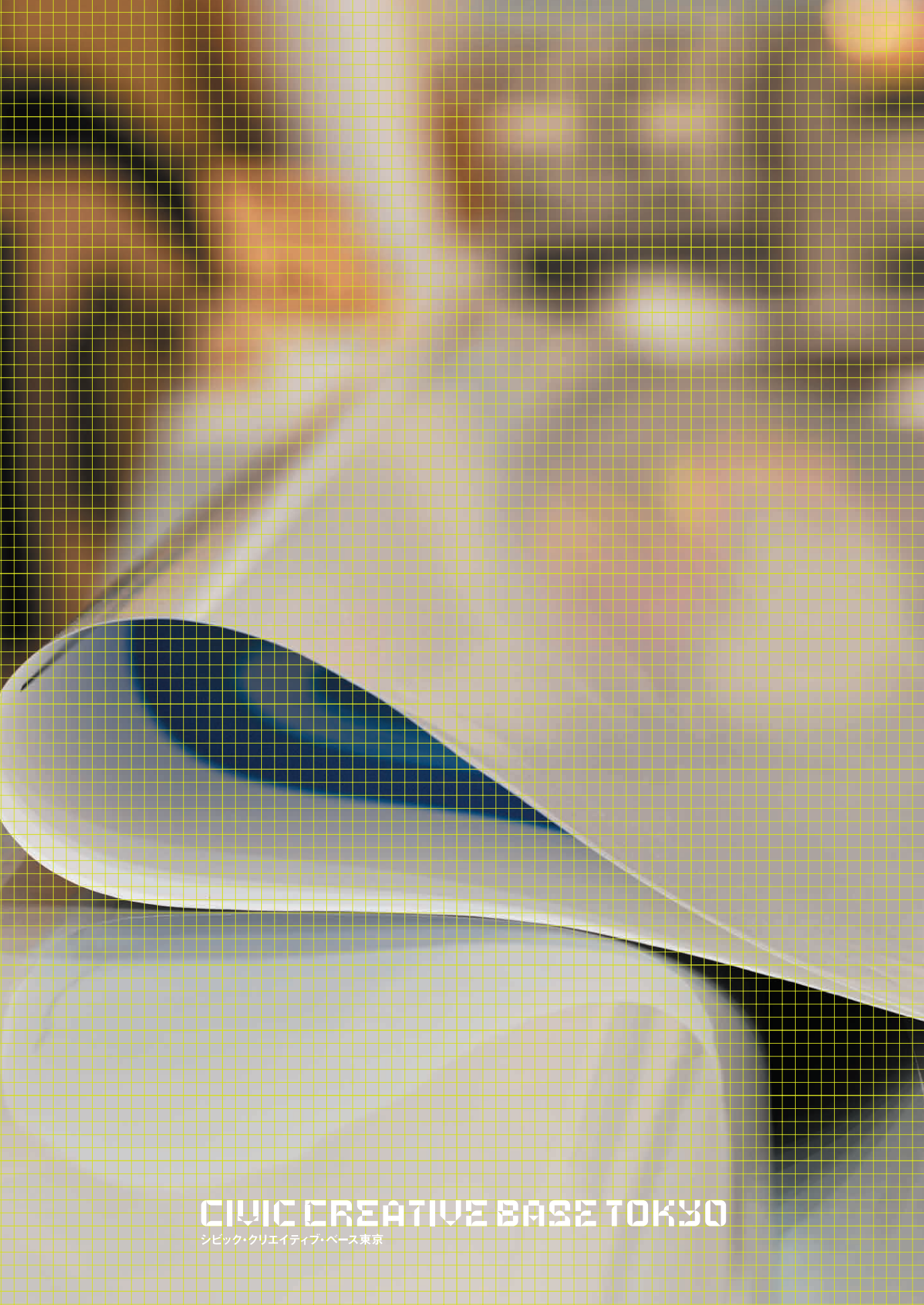
Published by Civic Creative Base Tokyo [CCBT] (Arts Council Tokyo,
Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture)
Address: 1/1(ONE) HARAJUKU "K" B1・3F
1-14-4 Jingumae, Shibuya-ku, Tokyo 150-0001

Contact
Tel.: (+81) 3-5458-2700
Email: ccbt@rekibun.or.jp

© 2025 Civic Creative Base Tokyo

**CIVIC
CREATIVE
BASE
TOKYO**
シビック・クリエイティブ・ベース東京





CIVIC CREATIVE BASE TOKYO

シビック・クリエイティブ・ベース東京