

2024 年度

事業報告

(2024 年 4 月 1 日～2025 年 3 月 31 日)



INSTeM Inter-field Network for Science,
Technology and Media Studies

一般財団法人 INSTeM

一般財団法人 INSTeM
2024 年度
事業報告

一般財団法人 INSTeM (Inter-field Network for Science, Technology and Media Studies) は、2024 年度の事業として、INSTeM ウェブサイトでの発信や雑誌『5』刊行、コンベンション開催、研究活動などを遂行した。

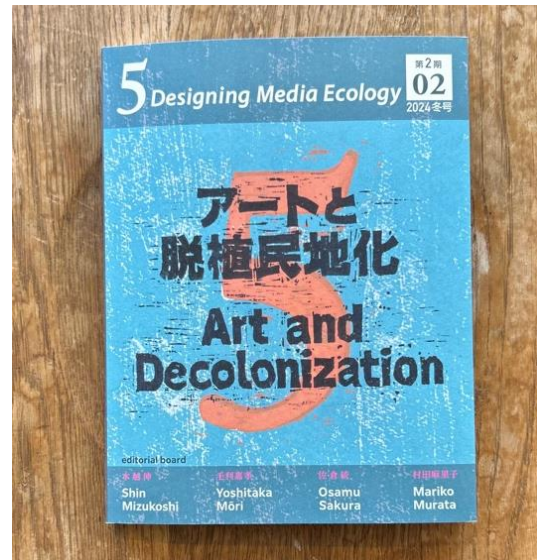
各個別の事業内容は下記のとおりである。

① 出版活動

(1) 『5: Designing Media Ecology』第2期2号刊行

年1冊発行するバイリンガル雑誌『5: Designing Media Ecology』の第2号を12月9日に刊行した。特集テーマは「アートと脱植民地化」。特集の責任編集を毛利嘉孝と村田麻里子が担当した。

近年注目されている「脱植民地化」とは、文字どおり植民地主義を脱することを意味するが、アートやミュージアムの文脈では、西洋世界が植民地時代に築いた非対称な関係やコレクションの扱いを自己批判し、その語りや実践を改める動きを指す。冷戦構造の解体と新興国の台頭が、少しずつ世界のパワーバランスを変えつつある。しかし、実際に着手することは容易ではない。現場は、旧宗主国と旧植民地、あるいは西洋と非西洋の間に横たわる認識の差を絶えず表面化させ、いくつもの小さな緊張関係を孕む。この特集では、そんなせめぎあいの場に身を置きながら、脱植民地化の実践に真摯に取り組む人々の声を聞いた。Art and Decolonization というと欧米圏のアートシーンが行う脱植民地化のイメージがつきまとうが、それをグローバルサウスの視点から眺めるところにポイントがある。



4月より寄稿者への依頼、オンラインでのインタビューや対談などを行い、9月下旬より編集作業を行った。11月下旬に校了、12月9日に刊行。紙の雑誌、PDF版ともに [INSTeM /5 オンラインストア](#) で頒布している。

表紙をデザインした宮田雅子さんによるエッセイを、INSTeM ウェブで紹介している([〈日常のなかのデザイン日記 06 : 後戻りできないことの再発見〉](#))。

なお、財団の事業活動縮小化に伴い、2025年3月末で雑誌『5』の在庫を同編集長の水越伸へ寄付した。

(2) INSTeM ウェブサイト オリジナルエッセイ

INSTeM の関心領域である科学技術社会論とメディア論にまたがるようなオンラインエッセイを、該当分野の研究者に寄稿していただいている。

- ・〈日常のなかのデザイン日記 05: そのゴミはこのゴミ箱へ〉 (宮田雅子)

- ・バカンスと共存するパリオリンピック (黒田勇)

- ・Autoethnography and virtual ethnography on game addiction in adults

- ・Chapter 1: My journey begins (Rujirat Vinitphol)

- ・フィクションから現実を問い直す: 小鷹拓郎《ダイダラボッチを追いかけて》を通してみる地域と芸術祭の新たな関係 (江上賢一郎)

- ・〈ジェレミー・ウールズリーのメディア批評 ①〉「キャスター」はどこへ行ったのか? (ジェレミー・ウールズリー)

- ・〈日常のなかのデザイン日記 06 後戻りできないことの再発見〉 (宮田雅子)

- ・ハインリヒが打ったカモ? (黒田勇)

(3) Web サイトのリデザイン

INSTeM が展開するプロジェクトやウェブサイトのオリジナルコンテンツが増え続ける中、ウェブサイトの情報整理の必要性が増したため、ウェブサイトのリデザインを行い、9 月上旬より新たなデザインで稼働している。今回のリデザインにより、従来よりもイベント、オリジナルエッセイ、更新情報を見やすく、読みやすく、探しやすくなった。<https://instem.jp/>

(4) SNS

Facebook、Instagram、X を中心に使用して INSTeM の活動の広報を行った。また、YouTube のチャンネルを開設し、2023 年度のコンベンションの紹介動画をアップした。

② INSTeM コンベンション 2024 Autumn@関大梅田キャンパス

2024 年 9 月 14 日(土)午後、関西大学梅田キャンパスとの共催により、コンベンション「大人のためのリテラシー: デジタル世界を学ぶ、遊ぶ、デザインする」を開催した。

INSTeM コンベンションは、リテラシーをめぐる知恵や技法を共有し、ネットワークし、パズールのような雰囲気の中で一緒にその可能性や課題を考えていくための場である。今回の第 2 弾のメインテーマは第 1 弾に引き続き「大人のためのリテラシー」、そして今回のキーワードは「デジタル」とした。

VR や AI に知らぬ間に囲まれ、使われてしまうのではなく、デジタルを学び、遊び倒し、自律的に使いこなすための知恵や技法を共有し課題を分かち合うような場として企画した。

開催に向けて 5 月下旬より出展者を募集し、7 月下旬に 15 組の出展者 が確定した。出展者は会場でブース展示やミニワークショップを行うなど活動を紹介し、交流した。出展者、一般参加者を含めて 100 名を超える方々にご来場いただき、盛況のうちに終わることができた。



ゲストコーディネーターとして松下慶太関西大教授にご参加いただき、また、関西大学梅田キャンパスの松田佳織さんにも多大なるご協力をいただいた。

報告レポート: https://instem.jp/event/instem-convention-2024-autumn/c24ak_report/

事後の参加者アンケートには、異なる世代や分野の人々との交流や、さまざまな活動への触れ合いを通じて、新たな学びや有意義な気づきを得たといった声が複数あった。概ね学び・交流・楽しさのバランスが取れた、有意義なイベントとして評価を得たようである。一方で、出展者が他の展示を見る時間の確保など改善点も挙げられた。また、「大人のリテラシー」への「社会的ニーズ」に応える、さらなる工夫を期待する声もあった。

③ カルチュラル・タイフーン神戸 2024 出展

2024 年 9 月 22 日、23 日に開催されたカルチュラル・タイフーン神戸 2024(主催:カルチュラル・スタディーズ学会)のプロジェクトワークス枠に参加した。研究部サブディレクターの水越伸、コーディネーターの村田麻里子、そしてゲストに毛原大樹さんをお迎えし、雑誌『5』の販売と、音声メディアに関する実験的な実践を行った。

参加報告: <https://instem.jp/news/culturaltyphoon2024-report/>

④ 研究会

2024 年度は、2 件の研究会を開催した。概要は下記のとおりである:

(1)2024 年 6 月 10 日に佐倉理事長がココネ株式会社にて、「デジタル世界は人と社会をどう変えるか? デジタル世界をよりよくするために、私たちは何をしたら良いのか?」と題して社員の方々にプレゼンテーションを行った。事前に寄せられた質問にも答えつつ、参加者とのディスカッションを行った。

(2) “Why Public Interest Technology Matters (なぜ公益テクノロジーが大切なのか)” 共催

2024 年 10 月 19 日午後、「公益テクノロジー (Public Interest Technology)」をテーマとする研究会をメディアスタディーズ・フォーラム (MSF) と共催した。ゲストスピーカーの Kathleen M. Cumiskey ニューヨーク市立大学教授による public interest technology という概念やアメリカにおけるその広がりについての紹介ののち、活発なディスカッションが展開された。ハイレックス開催。

Cumiskey 教授によれば、「公益テクノロジー」とは、情報技術の社会的インパクトを考慮して、社会的平等や正義の実現といった公益のためになる技術的ツールやリテラシーの育成を目的とした、新しい学際的な領域とそれを推進する活動であるという。議論を重ねることで、北米では、GAFAM に代表されるビッグテックが発達して世界を席卷し、さまざまな軋轢を生み出している一方で、公益テクノロジーのようなネットワークが一定の対抗力を保ち続けていることがわかった。そのことを日本、あるいは東アジアの文脈に置き換えた場合、私たちになにが可能かという課題とともに、その課題に向けたいくつかのアプローチの可能性を、この研究会はもたらしてくれたといえる。

レポート記事: <https://instem.jp/event/event-public-interest-technology-241019/report/>

⑤「知識 OS の仕様書」プロジェクト

パーソナルコンピュータのデスクトップとファイル管理を、人間の知的生産や記憶に資するインターフェイスに更新する「知識 OS」を考案・設計・開発するプロジェクト。要求仕様の検討、研究調査等を行っており、そのプロトタイプ of 作成に向けて準備が進んでいる。

以上