

学籍番号： 71504152

氏名：清水 快

対象テーマ：テーマ1 SFCでCreative Codingを盛り上げる方法

## トレンド分析

	過去	変化	未来
技術	Henry Drawing Machine, Commodore Amiga, Video Camera,	3D Software, GUI computers, Projections, Video Capture,	3D virtual reality modelling, AR visual, ユビキタスコンピューティング
人	George Grie, Desmond Paul Henry, Ronald Davis, などのエンジニアやアーティスト	データーサイエンティスト、VJ、ライトアーティストなど	デザイナー、コレオグラファー、ARVJ,ダンサーなど
文化	DemoScene, Compos68	ハッカー	オープンソース
ビジネス	Art, Demo installation	PARC, Adobe Systems, Commercial Firms, Art	Design Firm, Commercial Business

## 歴史分析

	時代1	時代2	時代3
年代	1960～70年代	1970～80年代	1990～現代
ユーザー	エンジニア	ハッカー、音楽家、グラフィカーなど	DJ、音楽家、演出家、アーティストなど
用途	コンピューター、マトリックスプリンター	MIDI、光、ロボット、カメラなど	Microsoft Kinect, Leap Motionなど
技術	マトリックスプリンターやタイプライター用いたジェネラティブアート作品	インクジェットプリンターを用いたアルゴリズムアート、	3Dアクセラレーション, モーショングラフィックス、CGI

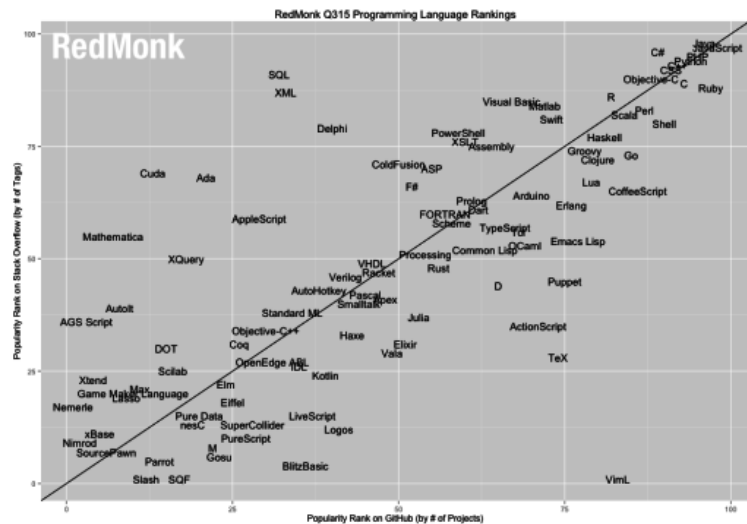
## 統計情報

## 言語人気度

言語的には、

1	JavaScript	1995	-	Javascript
2	Java	1995	-	Java
5	C#	2001	-	C#
5	C++	1980	-	C++
9	C	1972	-	C

参考:Red MonkQ315



## 文化メディア芸術振興関連予算

平成19年度 439百万

参考：文化芸術立国プロジェクト

平成20年度 544百万

平成21年度 671百万

平成22年度 1515百万

## インタビュー

環境情報学部3年生 高橋こうすけ

クリエイティブコーディングとはデザイナーが表現したいものをより気軽にできたことから、エンジニアとデザイナーの架け橋となる場所。ですが、クリエイティブコーディングはまだまだな部分が多く、画像処理とか多くの場合はまだデザイナーのためには書きづらい部分が多い。そのためには、もっとエンジニアがプログラミングの知識を知らない人のために、よりわかりやすいドキュメンテーションやライブラリーを作っていき、もっと直感的なツールを提供していくべきだと思っている。IFTTTはプログラミングのリテラシーをあげていくいい例だと思っている、フィジカルな部分とデジタルな部分を組み合わせることによって、ある意味どのようにデジタルなことがどのようにデジタルで動いているのかを実感できるようにするべきだと思う。

環境情報学部2年生 奥山 友理映

「脳科学が熱い、バイオが熱い」って言われてきたけれど、実際にCreative Codingと同じように、全然定着していないのが現状としてある。そこでなんでだろうって考えている中では、私は「やっている実感を感じないから、続けることができない」ということに気づいた。何かを書いて、コンパイルして、実行するという流れよりかは自分が書いているものが直接的に結果につながっていることを実感するためにビジュアルプログラミングはやっているという実感を与えてくれるため、Creative Codingでもリアルタイムで見えるようなビジュアルプログラミングが出来たら良いと思います。

## アイデアの断片 #1

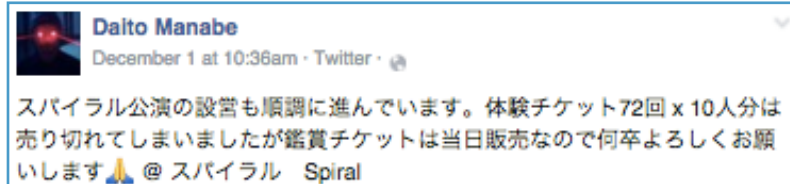
大きな課題としては、そもそも「クリエイティブコーディングが知らない。クリエイティブコーディングで何が可能なのかがわからない。



そこで、Creative Code.ioのようなクリエイティブコーディングを取り上げるサイトやライブコーディングで解説などでツートリアルをする「oF COURSE」などを、SFC内でのコミュニティで作品を展示できるようにやツートリアルを掲示することができるようなツールが必要である。また他の外部からのアーティストでどのような作品をどのようなツールで開発しているかを紹介し、コミュニティでの学習を進めていくことができる。

## アイデアの断片 #2

問題としては、Rhizomatiksのようなクリエイティブ集団が登場したから、認知度ではなく、どのように「始めるか」にある。実際に使われているプログラムの多くはオープンソースであるということに限らず、多くの場合はこれらを始めることに壁が存在している。オープンソースのツールを学習できる授業がSFCで数多く(oF, Max etc)存在するのにもかかわらず、流行らないのはやはり授業では最終プレゼントして作り上げるが、授業外でのプロジェクトとして、自分の作品を掲示する場や披露する体験が少ないために、授業が意図しても取り掛かるケースが少ない。また、SFCで研究会がこの領域でない場合、授業外では取り組むことができない。その問題に対して、より身近に体験できるものづくりの機会を増やす必要性(A&Tのサークルベース)や展示する体験(MMM)を文化的に作る必要性がある。



## アイデアの断片#3

Creative CodingをSFCでより盛り上げていくためには、よりどのように新たな層をCreative

Codingに興味を持ち、文化的に Creative CodingをSFC内で作り上げることが必要である。その中での一つとしてより身近にしていくためにも、より関わりやすいライブラリーや興味をわくためにCreative Code.ioなどの紹介ウェブサイトなどを取り上げることで、プログラミング初心者でも関われるような機会を設ける必要がある。また、「入り口」だけでなく、SFCでの授業の頻度や「出口」として展示できる体験やアートで食べていけるというような進路先のオプションを提示することによって、より研究対象としても見られることができる。

出

入

