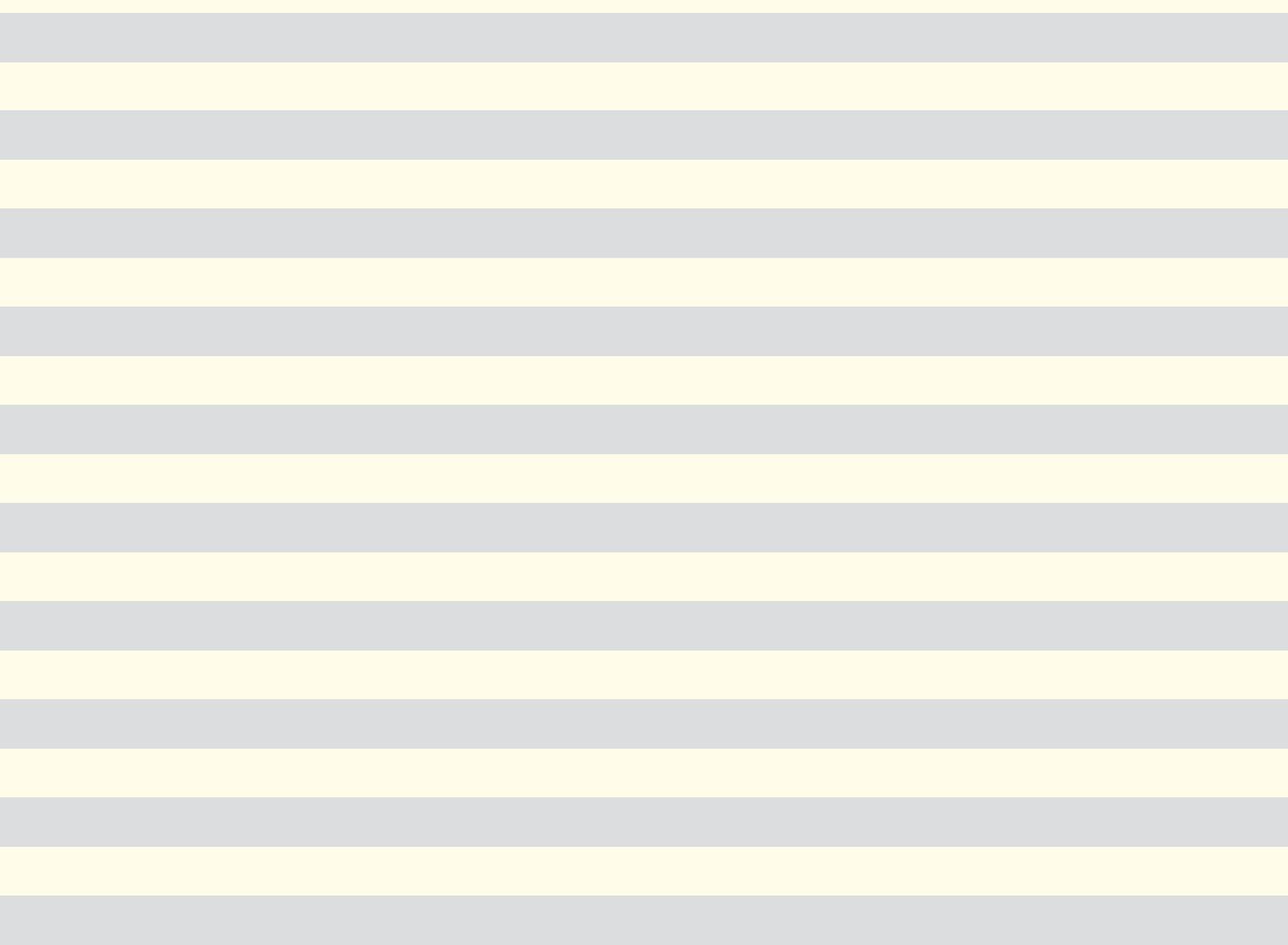


IAMAS 十周年誌 II



1. 沿革	5	5. 学生の受入れ	22
2. IAMASの理念・目的・教育目標	7	5.1 学生募集の方法	
2.1 情報科学芸術大学院大学		5.2 学校案内冊子とWebページ	
2.2 国際情報科学芸術アカデミー		5.3 大学の一般公開（オープンハウス）	
3. 教育研究の内容・方法等	8	5.4 志願者・合格者・入学者の状況	
3.G.1 大学院の教育課程の内容		5.5 社会人学生、外国人留学生への配慮	
3.G.2 スタジオの構成とカリキュラムの編成		5.6 生涯学習への対応	
3.G.3 スタジオ間の関係		6. 学生生活への配慮	24
3.G.4 教育内容		6.1 奨学金制度	
3.G.5 カリキュラム		6.2 学生寮	
3.G.5.1 導入科目		6.3 学生の進路選択のサポート	
3.G.5.2 基礎理論科目		6.4 学生の課外活動への支援	
3.G.5.3 専門科目		7. 就職・進路	26
3.G.5.4 プロジェクト科目		7.1 就職・進路状況一覧	
3.G.5.5 特別研究		7.2 主な就職先一覧	
3.G.6 科目一覧		8. 研究活動	30
3.A.1 アカデミーの教育課程の内容		8.1 プロジェクト研究の学外展示・上演	
3.A.2 授業科目		8.2 共同研究	
3.A.2.1 リテラシー		8.3 受託研究	
3.A.2.2 パースペクティブ		8.4 外部資金を受入れての研究事業	
3.A.2.3 コース制		8.5 県内の研究機関等と連携しての研究事業	
3.A.2.4 制作		9. 研究プロジェクト一覧	32
3.A.3 コースの概要		10. メディア文化センター（CMC）の活動	40
3.A.3.1 ANDコース		10.1 イベントの開催	
3.A.3.2 CGIコース		10.1.1 岐阜おおがきビエンナーレ	
3.A.3.3 DITコース		10.1.2 ユネスコデジタルアーツアワード2003	
3.A.3.4 DSPコース		10.1.3 アルス・エレクトロニカでのキャンパス展示	
3.A.4 科目一覧		10.1.4 SOURCE OF LIFE はじまりの水 —IAMAS in Yokohama展	
4. メディア文化特論講師一覧	18	10.2 アーティストインレジデンスなど	
		10.3 海外大学との連携	

11. 開催イベント	42	16. 管理運営	60
11.1 展覧会		16.1 運営協議会	
11.2 学校行事		16.2 教授会	
11.2.1 オープンハウス		16.3 学内委員会	
11.2.2 修了研究発表会・卒業制作展		16.4 学内委員会の所管事項について	
12. レジデンシーアーティスト一覧	48	17. 教員一覧	62
13. 施設・設備など	54	18. 非常勤講師一覧	64
13.1 校地と校舎		19. 事務局職員一覧	66
13.2 キャンパス・アメニティの形成		20. 受賞歴	70
13.3 障害者への配慮			
13.4 設備			
13.5 情報教育の環境			
13.6 貸出用機材			
14. 図書館	56		
14.1 施設と設備			
14.2 図書・電子媒体			
14.3 図書サービスの内容			
14.3.1 開館時間、貸出点数などについて			
14.3.2 近年のユニークな取り組み			
14.4 他の教育研究機関との相互協力体制			
15. 社会貢献	58		
15.1 地方自治体の政策形成への寄与			
15.2 地元企業および地域社会への貢献			
15.2.1 地元産業界等との連携協定の締結			
15.2.2 大学院における地域連携プロジェクト			
15.2.3 アカデミーにおける地域連携プロジェクト			
15.2.4 県内高校でのIT実習講義			
15.3 知的財産権の状況			
15.3.1 特許権等の取得および技術移転			
15.3.2 著作権について			

1. 沿革

2006年 10月	十周年記念式典開催
2006年 10月	同窓会設立
2006年 10月	岐阜おおがきビエンナーレ2006開催
2006年 6月	インド・シュリシティ芸術デザイン技術学校と提携、交換留学開始
2006年 4月	情報科学芸術大学院大学スタジオE新設
2006年 3月	「SOURCE OF LIFE はじまりの水 —IAMAS in Yokohama」展
2005年 6月	岐阜県印刷工業組合西濃支部と大垣市および IAMAS との三者協定締結
2005年 3月	オーストリア・リンツ美術工芸大学と提携、交換留学開始
2004年 12月	岐阜県金属工業団地協同組合と協定締結
2004年 9月	アルス・エレクトロニカ（リンツ/オーストリア）キャンパス展開催
2004年 2月	おおがきビエンナーレ2004開催
2003年 7月	ユネスコデジタルアーツアワード審査開催
2003年 4月	国際情報科学芸術アカデミー DSP コース改名
2003年 3月	坂根徹夫学長（現名誉学長）退官最終講義
2003年 3月	情報科学芸術大学院大学修士課程第1期生修了
2003年 2月	UK・レイベンスボンデザイン通信大学と提携、交換留学開始
2002年 3月	国際情報科学芸術アカデミー アートアンドメディア・ラボ科 第5期生卒業式（ラボ科終了）
2001年 10月	「世界メディア文化フォーラム」インタラクティブ'01開催
2001年 6月	情報科学芸術大学院大学開学イベント「メディアの22世紀」開催
2001年 4月	情報科学芸術大学院大学開学 第1回入学式
2000年 12月	情報科学芸術大学院大学設置認可
2000年	USA・ダートマス大学と提携、交換留学開始
2000年 4月	マルチメディア・スタジオ科 4コース制導入
2000年 3月	新校舎完成
1999年 8月	NTTインターコミュニケーションセンター「デジタルバウハウス」出展
1999年 8月	第1回オープンハウス開催
1999年 3月	「世界メディア文化フォーラム」インタラクティブ'99開催
1998年 3月	第1回卒業式
1998年 2月	第1回卒業制作展開催
1997年 3月	国際情報科学芸術アカデミー寮（通称：RIST）完成
1997年 3月	「世界メディア文化フォーラム」インタラクティブ'97開催
1997年	USA・南カリフォルニア大学と交換留学開始（岐阜県と南カリフォルニア大学との交流協定に基づく）
1996年 10月	マルチメディア工房完成
1996年 6月	ソフトピアジャパン・センタービル完成
1996年 4月	アーティストインレジデンス制度開始
1996年 4月	国際情報科学芸術アカデミー開学 第1回入学式
1995年 7月	開学準備イベント「世界メディア文化フォーラム」インタラクティブ'95開催
1992年 12月	岐阜県企画部「先端情報技術アカデミー GIFU（仮称）」設置推進計画策定
1990年	岐阜県ソフトピアジャパン構想マスタープラン策定

2.1 情報科学芸術大学院大学

近代文明が進展する過程で、科学技術によりものを作り出す行為と、芸術家が作品を作り出す行為は互いに関わり合ってきました。しかしながら、今日、急速に進展しつつある情報テクノロジーによって、産業・芸術・生活の各領域が極めて密接に関わり合うようになり、とりわけメディアにおける芸術への強い傾向は、科学技術と芸術とが制作行為という点で強く結びついていく方向を示しています。

このようななか、制作行為を広い視野から捉え直し、科学における高度な専門的技術と、哲学・思想的視野を有した芸術的な制作行為とを融合させることで新しい文化を創造していくことを「科学技術と芸術の融合」と表現し、建学理念としています。

情報技術によるグローバルなネットワーク社会の形成に伴い、地理的、文化的制約を越えた領域横断的な意識が生まれつつあり、個人の自己表現にもまして社会とのたえずのコミュニケーションの重要性が増しています。こうした状況を背景とし、物や情報を作り出すことで社会とたえず関わり合う「知」の在り方を「制作の知」と名づけました。

この「制作の知」を、最先端の情報技術を用いて、より具体的に表現することを「メディア表現」と名づけ、大学院の研究科および専攻の名称を「メディア表現研究科メディア表現専攻」としました。

ここで「表現」とは、芸術的な自己表現であると同時に、デザイン、設計、企画などの社会的な表現活動でもあり、「メディア表現」とは従来の「芸術」という枠を超えて情報やコミュニケーションに形を与えることを意味しています。

このような理念のもとで、21世紀の産業、文化および国際関係の向上に貢献し、情報社会の新しいあり方を創造的に開拓する「高度な表現者」たる資質を備えた専門的職業人の養成を教育の目標とし、「科学技術と芸術の融合」による新しい文化を発信する教育研究機関として開学しました。

2.2 国際情報科学芸術アカデミー

岐阜県における高度情報化施策のもとで、情報社会を担う高度なスキルを身につけたクリエイターを育成するとともに、映像情報関連産業の振興を通じて、「科学技術と芸術の融合」による新しい文化を発信する教育機関として開学しました。

情報技術を用いた表現の学校としては、全国における先駆的な取り組みであり、開学当初から少数精鋭教育を採用し、学生は理工系、人文系、芸術系など多様な背景を持ち、また年齢層も高卒の人から大卒、大学院卒の人たち、社会人経験者まで幅広く、彼らのコラボレーションによる創造が効果的に行われています。

大学院大学に比べて、より専門的な分野に特化し、CG、映像、デザイン、音響、ネットワーク、プログラミングといった情報社会に要求される幅広い分野の技術・理論を学ぶとともに、それらを駆使して多方面の創造的な活動を行うスペシャリストを育成するユニークで高度な専修学校です。

これらの専門的な分野の技術・理論は、日々新しいものへと移り変わり、経験や実績を積むことで対応することができません。そのため、個々の学生の能力やバックグラウンドの違いへの対応も含め、常に最新の内容を実践しながら学ぶ場を開拓し、各分野のプロフェッショナルの育成を目指しています。

専攻は、ネットワークデザインを中心とする AND コース、CG や映像を扱う CGI コース、情報化社会のデザインを迫る DIT コース、サウンドアートやパフォーマンスなどの表現にかかわる DSP コースの 4 つに分かれ、専門分野を深く掘り下げることもちろん、コースを横断して、さまざまな知識や技術を身につけることが可能です。入門的なリテラシー科目、視野を広げるパースペクティブ科目、実地に経験を積み上げるプロジェクトなど、多彩なカリキュラムが充実しています。

3.G.1 大学院の教育課程の内容

大学院は、メディア表現研究科メディア表現専攻の1研究科1専攻の修士課程のみの学部を持たない大学院で、定員は1学年20名の2年制、計40名です。当専攻における教育研究の基本組織としては、スタジオ1～4およびEを設置し、研究領域をこの5つに設定するとともに、柔軟な領域横断体制を整えています。すべての専任教員および学生はこの5つのスタジオのいずれかに所属し、教育研究を展開しています。

5つのスタジオは、スタジオ1(インタラクティブメディア)、スタジオ2(タイムベースドメディア)、スタジオ3(インターフェイス)、スタジオ4(メディア美学)、スタジオE(表現工学)です。各スタジオでは、それぞれ独自のテーマに基づく研究活動を行うとともに、プロジェクト科目などの横断的プロジェクトにより、それぞれの領域を超えて他のスタジオとの共同活動を進め、学生の指導を行っています。

附置研究機関としては、開学時から「メディア文化センター」を設置しています。このセンターは、IAMASと地域社会を繋ぐインターフェイスとして、国内外の教育研究機関や文化施設等との密接な連携、交流や情報収集などを通して、IAMASの高い教育研究体制を支えています。

3.G.2 スタジオの構成とカリキュラムの編成

「スタジオ」は、一般の大学院において、複数の研究室が集合して形成される大講座にたとえることができます。大学院では、とすれば縦割りに陥る独立した小講座といった従来の大学研究室とは異なる、領域を横断した基本組織の構築を目指して来ました。すなわち、従来の大学院のように、学生が特定の教員の研究室に所属し、そこで指導を受けるのではなく、複数の教員によって構成される「スタジオ」という基本組織に学生が所属し、スタジオに配置される複数教員による指導を受けることができるようになっています。なお複数の教員といえども、同一スタジオ内の教員は相互の専門領域が近いことから、それぞれによる単独の指導に比べて、教員同志にとっても互いに刺激が生じ、有益な教育研究内容の提供に繋がっています。この「スタジオ」という名称は、研究者および制作者である複数の教員から構成される組織を名づけるに際し、そこで多様な活動が行われる空間のイメージを持たせるべく命名したものです。

また、領域横断的プロジェクトを設定し、各スタジオの枠を超

えて、他のスタジオや附置研究機関(メディア文化センター)、さらには企業や自治体などの外部機関と協同して行う研究および開発を行っています。すべての学生は、専門分野の研究領域であるスタジオに属し、一方、それを横断するさまざまなプロジェクトにも関わることで、有機的かつ立体的な学習を進めることができます。

各領域が扱う専門分野については、スタジオ1では、ネットワーク環境の発展によりリアルタイムの情報交換を可能にした電子メディアが有する双方向性に着眼し、そうしたインタラクティブメディアが抱える諸問題を技術的、社会的に分析し、芸術および実用的側面から研究および創作を行っています。

スタジオ2では、実写映像、アニメーション、音楽など、さまざまな形態のパフォーマンスにおける時間の経過の中での表現を扱っています。時間軸の中に置かれる作品の構造や物語性の多様なあり方について、我々が経験する原型的な秩序を踏まえつつ、新しい電子メディアに即し、多様な表現を通じた研究および創作を行っています。

スタジオ3では、電子メディアと人を取巻く環境の多様な関係を、インターフェイスという視点で総合的、複合的な観点から捉え直すことを目標にしています。アーティスティックな感性のみならず、空間デザイン、リレーショナルデザイン的な視点を付加した研究および創作を行っています。

スタジオ4では、これらの制作的な試みの土台となる思想や着想の可能性を理論的に追求しています。ここでは、表現する場所・身体・行為、さらには表現を受容する場所・身体・行為について日々更新されるメディア論と、文化としての表現という広い立場から考察・実践しています。

スタジオEでは、電子メディアによる表現に用いる情報技術について理工学的な研究および開発を進めています。開発または発想された成果の実社会での応用可能性や、実用化に向けた提案、既存産業への展開や新産業創出の可能性の模索など、メディア表現技術の社会、地域への還元を目指した研究および制作を行っています。

3.G.3 スタジオ間関係

スタジオ1および2では、インタラクティブメディアや多様な時間軸での表現研究を扱い、既存の伝統にとられない斬新な発想を重視し、新たな文化のイメージの創出を追求しています。テクノロジーとネットワークによる新たな環境の中で、芸術の新しい可能性を見出し、従来の意味での「芸術」という枠を越えて、人

間の表現行為のまったく新しい領域を探索しています。スタジオ3では、情報空間やインターフェイスのデザインおよび技術を通して、人間と空間、環境および世界との新しい関係を追求しています。スタジオ4では、これらの制作的な試みの土台となる思想や着想の可能性を理論的に追求しています。ここでは、表現する場所・身体・行為、さらには表現を受容する場所・身体・行為について日々更新されるメディア論と、文化としての表現という広い立場から考察・実践しています。スタジオEでは、主としてメディア表現における情報技術、つまり理工学的な側面を重視した研究を展開しています。スタジオEの専門分野は、2005年度まではスタジオ3に包含され、空間デザイン、リレーショナルデザインをエンジニアリングの側面からサポートしてきました。この成果を受けて、他のスタジオの専門領域に対しても、理工学的な側面からの専門的サポートが求められるようになり、そのため、スタジオ3から独立した専門領域として、2006年度にスタジオEを発足させました。このような経緯から、独立した領域としての専門性を深く追求すると同時に、一方で、他のスタジオとの親和性を高く保ち、理工学的なアプローチと人文・芸術的なアプローチとの融合を追求しています。これら5つのスタジオが代表する表現、デザイン、思想およびエンジニアリングという面が密接に融合し、互いに刺激し合うことを通じて、メディア表現の新たな可能性を探究しています。

3.G.4 教育内容

大学院における教育課程は、導入科目、基礎理論科目、専門科目、プロジェクト科目、特別研究の5つの大分類から編成されています。大学院が育成の目標とする人材は、科学者が持つ客観的、分析的な観察力とともに、芸術家的な主観的、総合的な創作力を併せ持つ人材です。しかし、この両方の能力を併せ持つ人材はまだ少なく、そのどちらかにウェイトを置く人材の間で、それぞれの専門領域を超えたコラボレーションがなされることが重要であると考えます。このような考えに基づいて、科目編成を行っています。

導入科目は、従来の専門分野を超える自己の能力拡張への学生の取組みを支援するものであり、この科目の受講により、他分野の学生や教員とのコラボレーションが円滑となり、個性のさらなる拡張を可能にしています。また学生に、メディア表現の意味やその影響を根本的に洞察できる能力を涵養させるため、基礎理論科目を配置しています。次に、各スタジオで行う教育研究に対応し、高度なメディア表現者に必要な知識や技能を習得するため、各ス

タジオから特論・特講や演習を提供する専門科目を配置しています。また、領域横断型のプロジェクトをプロジェクト科目として配置し、すべての学生に対して、出身分野や専門領域を超えたコラボレーションを経験させています。特別研究では、学生の修士論文、修士作品の作成に対する研究指導や課題解決に必要な方法を教授し、それぞれの研究指導教員をはじめとして全教員が担当しています。

3.G.5 カリキュラム

以下は、大学院における教育課程の5分類である導入科目、基礎理論科目、専門科目、プロジェクト科目、特別研究の詳細です。

3.G.5.1 導入科目

教育課程における基礎教育として位置づけ、導入科目を編成しています。

大学院は、特定の学部卒業生を前提としていないことから、異なる専門分野を持つ入学生の相互交流を円滑に進めるためには、他分野への理解、問題意識の醸成およびコラボレーションへの動機づけを行い、コンピュータ等にかかる基礎的技術や知識の標準化に配慮する必要があります。これらを習得させることを意図して、「導入科目」を設置しています。

具体的には、入学式後、2日間かけて「オリエンテーション」を実施し、前半では、科目履修、カリキュラム、プロジェクト実習、導入科目、附置研究機関であるメディア文化センター、学生生活、進路などについてガイダンスを行います。後半では、各専任教員の担当科目、プロジェクトの紹介、授業科目の内容などを説明した後に、スタジオの選択、プロジェクトの内容、機材の扱いなどについて教員が個別の相談に応じています。

オリエンテーションの終了後、1週間にわたり、各スタジオの所属教員が合同で「モチーフワーク」を開催し、すべての入学生を対象として、大学院の教育研究方針、各スタジオの方向性を理解させ、今後のプロジェクト科目遂行の前提となるコラボレーションへの動機づけを行っています。次に、この「モチーフワーク」での成果を踏まえ、スタジオごとに所属予定学生および他スタジオの所属予定学生など、当該スタジオとの共同作業などが想定される者を対象とし、当該分野で研究を行うために必要となる基本的知識をワークショップなどを通して自ら習得する「メディアリテラシー」を配置しています。

このように導入科目では、今後の専門科目、プロジェクト科目

および特別研究の履修に際して必要となる基礎的知識、技術の習得を図っています。

3.G.5.2 基礎理論科目

導入科目と同様に、大学院の教育課程における基礎教育としての位置づけで、基礎理論科目として、「メディア文化特論」と「現代思想演習」を編成しています。

メディアによる表現活動とそこから生まれる作品は、経済、社会、生活、文化のさまざまな分野に浸透しており、我々のコミュニケーションや意識のあり方に重大な影響力を及ぼしています。メディア表現に関わる者は、表現者としての自らの視点やクライアントの要請のみを重視するのではなく、メディア表現の意味やその影響を根本的に洞察する能力を持つことが、情報社会への貢献に繋がると考えます。学生にこのような「幅広く深い教養および総合的な判断力を培い、豊かな人間性を涵養させる」ため、1年次の必修科目としています。

「メディア文化特論」では、現代における表現の可能性、またそれらと社会との関係について、さまざまな専門分野で活躍するアーティスト、クリエイター、研究者、プロデューサーなどを外部から招聘し、研究や制作の実際についての講義を行っています。この講義の一部は、外部へも公開講座として開放しています。

また「現代思想演習」では、メディアとは何か、コミュニケーションや表現行為とは何かを、原理的に考察しています。

3.G.5.3 専門科目

各スタジオで行う教育研究に対応し、高度なメディア表現者に必要な知識や技能を習得させるために、各スタジオから特論・特講や演習に関し、複数の科目を提示しています。学生は大学院での研究と卒業後の進路に応じ、必要となる科目について4科目8単位以上を選択して履修することになります。また、各スタジオが提示する科目に付加して、電子メディアを取巻く学際領域や、高度情報社会における今日的課題について、幅広い視野と確かな洞察力を涵養するため、多様な非常勤講師による特論・特講、演習からなる共通専門科目も配置しています。なお、この共通専門科目については、年度ごとに内容を見直しつつ、社会的情勢に応じて時代に即した科目を検証し提供しています。

この専門科目には、各スタジオでの教育研究に直接対応する科目として「インタラクティブメディア研究領域」、「タイムベースドメディア研究領域」、「インターフェイス研究領域」、「メディア美学研究領域」、「表現工学研究領域」の中分類ごとに2～3の科目を

配置しています。また、共通専門科目として、「メディアデザイン特論」、「美術情報学特論」を配置しています。

3.G.5.4 プロジェクト科目

「大学は、学術の中心として、広く知識を授けるとともに、深く専門の学芸を教授研究し、知的、道徳的および応用的能力を展開させることを目的とする。」とした大学の目的に則り、また大学院の理念を適切、かつ有効に具現化するため、専門教育的授業科目としてプロジェクト科目を配置しています。

表現活動の個人的、内面的な性質は、その対極に位置する社会的、コミュニケーション的な空間と対峙することで、はじめて深く鍛えられるものです。今日、メディア環境が急速に進展する社会において、開かれた表現活動の場は重要な場となります。

これを実現するため、大学院では、学生が各スタジオに所属すると同時に、各領域を横断する形でプロジェクト科目に参加するという有機的かつ立体的な修学方法を採用しています。プロジェクト科目における第一の目的は、幅広い協同活動により複数領域のノウハウや経験を効果的に融合しつつ、研究活動や技術開発を目指すことです。また、第二の目的は、その成果を教育活動に還元するのみならず、同時に社会に対しても技術的、社会的な幅広い還元を行うことです。

そのため、開講されるプロジェクトのプロジェクト科目としての適切性を、研究委員会において審議し、科目認定を行っています。科目認定されるためには、横断的プロジェクトであることを前提とし、時流にとらわれない純粋な制作研究活動、公共性や産業を含む社会的視点からも評価が得られるもの、プロジェクトの成果が社会に還元され、社会からの反響が再び研究に反映されるもの、といった条件を課しています。また、大学院の理念を反映させ、プロジェクトの内容は、個別の専門分野における基礎研究の比重よりも、応用研究によって得られた「新しい視点の提示」を重視し、領域横断的な視点からのみ提案できる体系研究、表現研究、調査研究、運用研究としています。

学生は、1年次前期から2年次前期までの間、いずれかのプロジェクトに参加しています。1年次前期に「プロジェクト実習Ⅰ」、1年次後期に「プロジェクト実習Ⅱ」、2年次前期に「プロジェクト実習Ⅲ」の必修科目を配置し、履修には科目認定されたプロジェクトの中から、学期ごとにひとつ以上を選択して履修します。履修にあたっては、入学後の4月中に、前年度プロジェクト研究報告を1日間かけて実施し、教員および2年次生が各プロジェクトを紹介することで、1年次生がプロジェクトの全体像を掴むことができる

よう配慮しています。こうしたプロジェクト実習への参加により、学生はその成果をそれぞれ学生の課題と制作に反映させるとともに、複数の専門分野の間において、有機的な関係を見出し、そうした関係の中から、新たな可能性を発見することが促されています。

3.G.5.5 特別研究

特別研究では、修士論文、修士作品の作成に対する研究指導や、課題解決に必要な方法を教授することを目的とし、それぞれの研究指導教員をはじめとして全教員が担当しています。学生は、所属するスタジオにおける特定の教員1名を主指導教員として選択し、指導を受けます。ただし、学生が設定する研究テーマが、複数の専門分野を横断することを考慮し、所属スタジオを超えて他の領域における副指導教員の配置もしています。また、特別研究期間として面談期間を設定し、教員と学生が、各自の研究の進行や評価について、さまざまな角度からディスカッションしています。

3.G.6 科目一覧 (2007年度)

分類 1	分類 2	科目名	種別	前期			後期			単位数	教室
				担当 1	担当 2	担当 3	担当 1	担当 2	担当 3		
導入科目	モチーフワーク	モチーフワーク 1	必修	全教員	赤羽	ペルティエ				2	LHL
		クリエイティブワーク	必修	桑久保	南		関口				SHL
		モチーフワーク 2	必修				全教員	前林	高桑		LHL
		メディアリテラシー	必修	全教員	小林孝他					2	LFB 他
		プレゼンテーション技術演習	必修	加藤						1	SHL
	メディアリテラシー	英語 C I	選択	ファンヘト ホフ	フェルツ バーグ	カー				2	L1, L2
		英語 C II	選択				ファンヘト ホフ	フェルツ バーグ	カー	2	L1, L2
		英語 C III	選択	ファンヘト ホフ	フェルツ バーグ	カー				2	L1, L2
	基礎理論科目		メディア文化特論 I	必修	前田	小林昌				2	LHL
		メディア文化特論 II	必修				前田	小林昌	2	LHL	
		現代思想演習 I	選択	吉岡					2	SHL	
		現代思想演習 II	選択				吉岡		2	SHL	
専門科目 (4科目 8単位 以上選択必修)	インタラクティブメディア 研究領域	インタラクティブメディア分析	選択				関口		2	SHL	
		インタラクティブメディア 表現実習	選択	桑久保	遠藤				2	SHL	
		メディア芸術表現特論	選択	前林	鈴木				2	SHL	
	タイムベースドメディア 研究領域	映像表現特論	選択	前田						2	LHL
		音響構成特論	選択	三輪						2	SHL
		コンピュータグラフィックス 造形学特論	選択				高橋			2	SHL
	インターフェイス研究領域	デザインワークショップ	選択	ギブソン	入江					2	L1
		リレーショナルデザイン特論	選択				入江	シュナイ ダー		2	L1
	メディア美学研究領域	身体と表現	選択	小林昌						2	SHL
		表現と空間	選択				安藤			2	SHL
	表現工学領域	応用システム工学特論	選択	小林孝	石田					2	L1
		応用情報科学特論	選択				石田	山田		2	L1
	共通	メディアデザイン特論	選択	永原						2	SHL
		美術情報学特論	選択	関口						2	L1
プロジェクト科目	必修	プロジェクト実習 I	必修	全教員					2	PJ	
		プロジェクト実習 II	必修				全教員		2	PJ	
		プロジェクト実習 III	必修	全教員					2	PJ	
特別研究	必修	特別研究 I	必修	全教員					1		
		特別研究 II	必修				全教員		1		
		特別研究 III	必修	全教員					2		
		特別研究 IV	必修				全教員		2		

3.A.1 アカデミーの教育課程の内容

アカデミーにはマルチメディア・スタジオ科を設置し、卒業時には専門士（情報系専門課程）の資格が授与されます。入学資格は高卒以上で、定員は1学年30名の2年制、計60名です。

教育の基本組織としては、4つのコースを用意しています。ANDコース（Advanced Network Design）、CGIコース（Computer Generated Image）、DITコース（Designing for Information Technology）、DSPコース（Dynamic Sensory Programming）を設置しています。学生は、この4つのコースのいずれかに所属し、多様な課題や制作に取組み、その過程を通して高度かつ専門的な技術と知識を習得しています。専門分野を深く掘り下げることはもちろん、各コースを横断して、幅広い知識や技術を身につけます。

3.A.2 授業科目

リテラシー、パースペクティブ、コース、制作の4つを柱としてカリキュラムを構成しています。ほかに、大学院の開講科目を聴講することもできます。

3.A.2.1 リテラシー

アカデミーでの生活、授業、制作に必要な多様な分野の基礎を学びます。

アカデミー学生の入学以前の背景は多岐に亘り、また既得スキルの分野もレベルも多様です。アカデミーでの生活・活動の多くはデジタル技術をベースに展開されます。1年次必修のリテラシーはデジタルコンテンツを作る上で必要なもっとも基礎的な知識と技術を学び、異分野の学生とのコラボレーションのための共有基盤を獲得すること、また日常の活動や授業に必要なスキルを得ることを目的としています。また、リテラシーは学生各自が自発的な学習や研究、制作をしていくための足がかりとなります。

リテラシーには通年または半期継続の長期プログラムと、週単位の短期プログラムがあります。長期プログラムは、数学や英語などの各科目に共通して必要な基礎的なもの、また、コンピュータおよびネットワークの基礎知識などのようにアカデミーの制作・研究に不可欠なものです。とくに英語は、ボーダレスな情報社会の国際語であり、英語でのコミュニケーション、ライティング能力の向上を重要視しています。

短期プログラムは、美術やデザイン、音楽／映像制作、Webデザイン、プレゼンテーション、著作権あるいは即興的な表現の

体験ワークショップなど、広い分野をカバーしています。

また、大学院と合同でおこなわれるモチーフワークは、リサーチ、コラボレーション、制作、プレゼンテーションなどが組み込まれたワークショップ形式のグループワークで、IAMASでの制作／研究の大まかな流れがわかるように設定されています。

3.A.2.2 パースペクティブ

情報社会について現状を分析し、将来を見通せるような知識を獲得することを目的とします。メディア文化や情報社会・産業などさまざまな領域におよぶ講座を受講して視野を広げます。

とくに「メディア文化特論」では情報文化・アートやテクノロジーを背景に活躍する多彩なゲストを招き、各専門分野における研究や制作の実際を紹介しています。他にもより専門性の高いゲストによる「CGI特論」や「DSP特論」があり、これらは地域文化向上へ寄与すべく、一部を公開講座としています。パースペクティブの中には、「オーサリング」や「デザインングプログラム」あるいは「企画制作」のように、実習やワークショップ形式の授業もあり、学生はディスカッションへの参加などの積極性を求められます。

また、大学院のパースペクティブとして開講されている授業を受講することができます。現代社会を生きる私たちが抱える複雑な諸問題について考察し、各自が作品制作や研究の方向性やコンセプトを考える上で、その社会での意義や意味を問うための広い知識・視野を得ることを目的としています。

3.A.2.3 コース制

コースはアカデミーの活動の中心に位置します。

各コースの運営は、複数の教員によるコース担当制を設け、先端技術の研究やソフトウェアの開発、また製品や作品の制作まで幅広い分野の課題に取り組めます。また、コースの枠を越えたワークショップの開催やグループワークを提案することもでき、より集中的な研究・創作に取り組めます。

各コースはそれぞれ、独自にゼミやプロジェクトをもち、所属学生は多様な課題や制作に取り組む過程を通して専門的な技術と知識を修得することが目的です。コースゼミ、特別研究、プロジェクトは柔軟に運営されます。それぞれ切り分けての活動も可能であり、また相互に関連しあう場合もあります。

コースの活動には社会に対して開かれた実践的な活動、例えば地域連携講座のように、地域や社会を意識したものもあります。アカデミーのコースの活動は、地域社会との連携や貢献から世界に向けての情報発信までの幅広い内容を持っています。

◇コースゼミ

コースゼミは、提示される課題や制作作業などの実技を中心とした授業で構成されています。また学生の制作する作品や研究の背景やコンセプトについて、ディスカッションやプレゼンテーションを行い、社会的意義や価値について考察する場となります。年齢やスキル、バックグラウンドが異なる学生を対象としているアカデミーでは、少人数であることを活かした個別の目的やスキルにあわせた個人指導などに、柔軟に対応しています。ここでは主に専門分野の知識・スキル習得や制作・研究などを通してアカデミーでの日常的な活動のベースを形成します。

◇プロジェクト

プロジェクトでは、各コースごとに関連分野の研究や制作を行い、教員あるいは他の学生との共同作業で進めます。社会との関わりを持つものが多く、より実践的な研究・制作を展開しています。

3.A.2.4 制作

各コースでの自由な活動をふまえ、共同での調査・研究・ディスカッションや、学生個人の目標設定から始まるアカデミーでの研究・創作活動が卒業制作へと結びつきます。

◇特別研究

特別研究は、1年生を対象とする年次制作、2年生を対象とする卒業制作の制作活動および指導を行います。リテラシーやパースペクティブ、コースゼミやプロジェクトで学んだ知識や技術を生かして、社会性や独自性を考慮した作品制作・研究を行います。卒業制作は2年次前期の後半から準備に取り組み、後期には他コース教員に対してプレゼンテーションを行います。広い視野に立った年次制作や卒業制作の成果は、それぞれ公開の発表会を設け、卒業制作はその場で審査が行われます。

3.A.3 コースの概要

3.A.3.1 Advanced Network Design (AND) コース

情報技術は日々著しく進化しており、今後の動向を予測するのは困難です。

情報技術やシステム科学に関する基礎を学び、インターンシップや社会性のあるプロジェクトに参加する事で、これからの社会に必要とされる「モノ」や「システム」を新しくデザインし具現化していく能力を持った人材の育成を目指しています。

卒業生は、新たな社会システムの提案者、これからの情報システムを牽引する技術者、新産業を創出する起業家として活躍することが期待されます。

■活動内容

- 1) 情報技術、とくにプログラミング、ネットワークに関する知識や技術の習得
- 2) 情報技術関連の最新技術に関する輪講、調査、研究
- 3) 外部組織との連携による社会とかかわりを持った新しいシステムの開発、研究

3.A.3.2 Computer Generated Image (CGI) コース

21世紀から20世紀の映像文化を省みる時、それは、唯一、フィルムが存在した特異な時代として語られることでしょう。それほどに、近年のデジタル化の波は、映像制作のあり方を根本的に変革しています。これからも映像制作への情熱、夢が生き続ける一方、時代をとらえ、時代に対応し得る人材でなければ、もはや第一線で活躍する映像制作者たり得ません。21世紀のリテラシーを身につけ、21世紀を駆けるスペシャリストの育成を目指します。

MAYA、Houdini、RenderManといった充実した3DCG制作環境からは、毎年多くのすぐれた作品が生まれ、各種の映像／アニメーション・コンペにおいて高い評価を得ています。またSIGGRAPHの論文輪講なども積極的に行われ、その研究成果はニコグラフなどの学会で発表されています。コラボレーション・プロジェクトである「イアマスTV」は岐阜県下のケーブルTVで定期放映されて好評を博しています。

■活動内容

- 1) アニメーション (CG、その他の技法) 作品制作
- 2) 映像作品制作
- 3) 最新のCG関連 (SIGGRAPHなど) 論文の輪講
- 4) RenderManを核とする制作および研究開発
- 5) 独自の映像表現、制作のためのツールや方法が確立されていないものの制作・研究

3.A.3.3 Designing for Information Technology (DIT) コース

DITコースでは、Webデザインやグラフィックデザインを通じて、コミュニケーションのためのデザインを学びます。

動きのデザインや対話性のデザインも、従来の色彩や造形、タイポグラフィなどと同様に基礎技法としてとりあげ、デジタルメディ

アならではのデザインを探求しています。

プログラミングやオーサリングの実習のほか、大学院の開講科目でもある「メディアデザイン特論」が必修となっており、実技、理論の両面を学ぶことができます。また、例年、卒業制作展のポスターなど学内イベントの広報デザインや卒業制作展カタログの制作も担当し、デザインワークの現場も体験できます。

卒業後の進路として、Webデザイナー、グラフィックデザイナー、デジタルメディアコンテンツのオーサー（著作者）などがあり、メディア横断的に活躍する人材を輩出しつづけています。

■活動内容

- 1) Webデザインなど、デジタルメディアにおけるコミュニケーションデザイン技法の習得
- 2) 視覚情報デザインにおけるデジタル技術の応用
- 3) インターフェイスやインタラクションデザインの研究
- 4) デジタルメディアコンテンツの発案と創作
- 5) 各種企画の起案と実践

3.A.3.4 Dynamic Sensory Programming (DSP) コース

DSPコースでは、アートとテクノロジーの歴史のなかでも、リアルタイム性やフィードバック性の高いインストゥルメント（道具、楽器）とパフォーマー（役者、演奏者）との関係性に注目し、これを広く複合感覚を伴った身体の拡張へと発展させ、多様なメディアやネットワークを自己の身体として駆使することができる、みずみずしい感性を持った表現者や技術者の育成を目指します。

このコースでは、音響や映像のためのデジタル信号処理やインタラクティブ処理の習得を基礎として、それらを応用してパフォーマンスやインスタレーションなどの作品制作へと発展させます。関連する思想や技術についての輪講や講座が定期的に行われ、イベント、コンサート、ワークショップなどの企画運営も随時行われています。これらの学習と実践を通じて、より高度な表現力と技術力を培うこととなります。

■活動内容

- 1) デジタル信号処理による音響・映像表現
- 2) ネットワーク、データベースによるメディア表現
- 3) 各種センサーやデバイスによる複合感覚表現

3.A.4 科目一覧 (2007年度)

分類1	分類2	科目名	種別	前期			後期			単位数	時間数	教室
				担当1	担当2	担当3	担当1	担当2	担当3			
リテラシー	モチーフワーク	モチーフワーク1	必修	全教員	ペルティエ	赤羽				2	60	LHL
		モチーフワーク2	必修				全教員	高桑	前林			LHL
	メディアリテラシー	コンピュータ概論	必修	吉田						10	300	LHL
		基礎数学A	必修	松岡								L1
		Web入門	必修	古堅								LFB
		デザイン入門	必修	瀬川								LFB
		美術	必修	小田								LHL
		CMS入門	必修	小林茂	古堅							LHL
		プレゼンテーション	必修	全教員	吉田							LFB
		ネットワーク概論	必修				吉田					LFB
		基礎数学B	必修				松岡					L1
		知的財産権講座	必修				小野	鹿住	吉田			LHL
	音楽制作/映像制作	必修				赤松	ペルティエ	村上	LFB/LFC			
	自然言語	英語C I	必修	ファンヘト ホフ	フェルツ バーグ	カー				2	60	L1, L2
		英語C II	必修				ファンヘト ホフ	フェルツ バーグ	カー	2	60	L1, L2
		英語C III	選択	ファンヘト ホフ	フェルツ バーグ	カー				2	60	L1, L2
		英語C IV	選択				ファンヘト ホフ	フェルツ バーグ	カー	2	60	L1, L2
		英語A	選択	ファンヘト ホフ	フェルツ バーグ					2	30	L1, L2
		英語B	選択				ファンヘト ホフ	フェルツ バーグ		2	30	L1, L2
	パースペクティブ	メディア文化特論 I	必修	前田	小林昌					1	30	LHL
メディア文化特論 II		必修				前田	小林昌		1	30	LHL	
デザインニングプログラム		選択				古堅			1	30	LFB	
オーサリング I		選択				鈴木			1	30	LFB	
オーサリング II		選択	鈴木						1	30	LFB	
メディアデザイン演習		選択	瀬川						1	30	LFB	
英語ゼミ A		選択	ファンヘト ホフ						1	30	L2	
英語ゼミ B		選択				ファンヘト ホフ			1	30	L2	
作品研究		選択				草原			1	30	SHL	
CGI特論		選択				小田	高桑		1	30	LHL	
DSP特論		選択				赤松			1	30	LHL	
企画制作		選択	中谷						1	30	L1	
インターンシップ		選択	吉田	山村		吉田	山村		2	60	LHL	
コース	コースゼミ1	必修	全教員						4	120		
	コースゼミ2	必修				全教員			8	240		
	コースゼミ3	必修	全教員						8	240		
	コースゼミ4	必修				全教員			8	240		
制作	特別研究1	必修				全教員			2	30		
	特別研究2	必修	全教員						2	30		
	特別研究3	必修				全教員			2	30		
	プロジェクト実習 I	選択	全教員						3	90		
	プロジェクト実習 II	選択				全教員			3	90		
	プロジェクト実習 III	選択	全教員						3	90		

以下は、情報科学芸術大学院大学の開講科目です。これらの科目を科目別に履修することができ、その単位と時間数を修得分として加えることができます。

分類1	科目名	前期			後期			単位数	時間数	教室
		担当1	担当2	担当3	担当1	担当2	担当3			
パースペクティブ	現代思想演習I	吉岡						2	30	SHL
	現代思想演習II				吉岡			2	30	SHL
	インタラクティブメディア分析				関口			2	30	SHL
	インタラクティブメディア表現実習	桑久保	遠藤					2	30	SHL
	メディア芸術表現特論	前林	鈴木					2	30	SHL
	映像表現特論	前田						2	30	LHL
	音響構成特論	三輪						2	30	SHL
	コンピュータグラフィックス造形学特論				高橋			2	30	SHL
	デザインワークショップ	ギブソン	入江					2	30	L1
	リレーショナルデザイン特論				入江	シュナイダー		2	30	L1
	身体と表現	小林昌						2	30	SHL
	表現と空間				安藤			2	30	SHL
	応用システム工学特論	小林孝	石田					2	30	L1
	応用情報科学特論				石田	山田		2	30	L1
	メディアデザイン特論	永原						2	30	SHL
	美術情報学特論	関口						2	30	L1

4. メディア文化特論講師一覧

「メディア文化特論」は開学当初からはじまり、大学院とアカデミーの共通科目として共に受講する、IAMASの特色ある授業のひとつです。

さまざまな分野で活躍するアーティスト、クリエイター、研究者、プロデューサーなどを外部から招聘し、メディア、テクノロジー、文化、現代における表現の可能性、それらと社会の関係について、各々の専門分野における研究や制作の実際について紹介していただき

ながら考察する授業です。この授業を通じて、メディアテクノロジーを取り囲む文化状況、現代社会を生きる私たちが抱える複雑な諸問題を、目の当たりにすることになります。また、グローバル化した産業に支配された現代世界において、なおも創造活動を志向することの意味とは何か、またそこで遭遇するであろうさまざまな問題点や困難を自覚し、それらに対する多角的なアプローチを如何にして創出すべきかについて、大いに視野を広げることを期待しています。

(講師の所属は当時)

1996	坂根巖夫	IAMAS学長
1996	藤幡正樹	慶應義塾大学環境情報学部教授、メディアアーティスト
1996	水越伸	東京大学社会情報研究所助教授
1996	岩井俊雄	アーティストインレジデンス、メディアアーティスト
1996	山内祐平	大阪大学
1996	上野俊哉	中部大学助教授
1996	粟田政憲	株式会社シナジー幾何学
1996	萩野正昭	株式会社ボイジャー
1996	松本弦人	株式会社サルブルネイ、グラフィックデザイナー
1996	西垣通	東京大学社会科学研究所教授
1996.10.15	坂根巖夫	IAMAS学長
1996.10.29	桂英史	東京造形大学
1996.12.10	リオネル・デルソ	フリージャーナリスト
1997.1.10	赤尾晃一	静岡大学助教授
1997.1.28	伊藤穰一	株式会社デジタルガレージ、ベンチャーキャピタリスト
1997.4.15	ジェフリー・ショー	ZKMアートアンドメディアテクノロジーセンター所長、メディアアーティスト
1997.5.6	エルキ・フータモ	メディア評論家
1997.5.20	池上淳	京都大学名誉教授
1997.6.16	江藤巖二	NHKエデュケーショナルプロデューサー
1997.6.19	リー・エーデルコート	VIEW ON COLOUR 編集長
1997.7.1	室井尚	横浜国立大学教育学部助教授
1997.7.14	クリスタ・ソムラー & ロラン・ミニョノー	アーティストインレジデンス、メディアアーティスト
1997.10.21	歌田明弘	フリー編集者
1997.11.4	水越伸	東京大学社会情報研究所助教授
1997.11.18	タナカノリュキ	アーティスト、アートディレクター
1997.12.1	中沢英夫	NHKハイビジョン制作
1998.1.20	杉浦康平	神戸芸術工科大学教授、グラフィックデザイナー
1998.4.22	リュック・クールシェヌ	メディアアーティスト
1998.4.28	武邑光裕	京都造形芸術大学助教授、同大メディア美学研究センター所長、メディア論
1998.5.19	岡部あおみ	武蔵野美術大学教授、キュレーター
1998.6.4	マリーナ・グルジニッチ	キュレーター、批評家

1998.6.16	吉岡洋	甲南大学文学部美学・芸術哲学教授
1998.6.30	木村恒久	グラフィックデザイナー、フォトモンタージュ作家
1998.10.21	タマシュ・ヴァリツキー	アーティストインレジデンス、アニメーション作家
1998.11.24	リオネル・デルソ	ジャーナリスト
1998.12.8	韓亜由美	アーバンスケープ・アーキテクト
1999.1.12	江並直美	アートディレクター、デジタルコンテンツプロデューサー
1999.1.26	チュベ・ファン・タイエン	アーティスト
1999.5.18	横山正	東京大学大学院総合文化研究科教授
1999.6.1	タマシュ・ヴァリツキー	CGアーティスト
1999.6.15	水越伸	東京大学社会情報研究所助教授
1999.7.13	藤幡正樹	東京芸術大学美術学部先端芸術表現科教授、メディアアーティスト
1999.7.30	ローリー・バージェス	アーティスト
1999.12.7	マルコ・スザーニ	ドムスアカデミー研究所
2000.1.25	松尾光伸	彫刻家
2000.4.25	フランクリン・ジョイス、ウスマン・ハック	アーティストインレジデンス、メディアアーティスト
2000.5.9	五十嵐健夫	東京大学助教授、3DCG研究開発
2000.5.23	池内了	早稲田大学国際教養学部教授、宇宙物理学
2000.6.6	仲俣暁生	編集者
2000.6.20	斎藤環	精神科医、評論家
2000.7.4	石井裕	MITメディアラボ教授
2000.10.31	リュック・クールシェヌ	アーティストインレジデンス、メディアアーティスト
2000.11.28	碓井広義	慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科助教授、TVプロデューサー
2000.12.19	岩井俊雄	メディアアーティスト
2001.1.8	福原義春	資生堂名誉会長、東京都写真美術館館長、写真家
2001.1.9	宮本初音	ミュージアム・シティ・プロジェクト事務局長、しまげい事務局長
2001.4.24	坂根巖夫	IAMAS学長
2001.5.8	エド・タネンバウム	ビデオアーティスト、メディアアーティスト
2001.5.22	カール・ストーン	アーティストインレジデンス、電子音楽家
2001.6.5	竹内創	メディアアーティスト
2001.6.19	スコット・フィッシャー	慶應義塾大学大学院教授、理論家、テレプレゼンス
2001.7.3	暦本純一	ソニーコンピュータサイエンス研究所 インタラクショナルラボラトリー室長
2001.7.16	岩井俊雄	メディアアーティスト
2001.7.17	工藤光子	JT生命誌研究館 Science Communication & Production セクターチーフ
2001.10.16	マイケル・ネイマーク、マリー・セステール	アーティストインレジデンス、メディアアーティスト
2001.11.13	歌田明弘	編集者、ジャーナリスト
2001.11.27	梯郁太郎	ローランド会長
2001.12.11	日比野克彦	東京芸術大学美術学部先端芸術表現科助教授、アーティスト
2002.5.21	カリ・ハンス・コモネン	ヘルシンキ美術工科大学メディアラボ
2002.6.4	新宮晋	アーティスト
2002.6.18	カスパー・シュワーベ	幾何学アーティスト

2002.7.2	ハロルド・コーエン	メディアアーティスト
2002.7.16	岩井俊雄	メディアアーティスト
2002.11.26	前林明次、ドミートリー・ゲルファンド	アーティストインレジデンス、メディアアーティスト
2002.12.10	廣瀬通孝	東京大学先端科学技術研究センター教授、VR
2003.1.7	坂根巖夫	IAMAS学長
2003.5.13	ウォルフガング・ミュンヒ	アーティスト・イン・レジデンス、メディアアーティスト
2003.5.27	フローレンス・ド・メレデュー	ソルボンヌ大学教授、アート&ニューテクノロジーサイエンス
2003.10.14	大口孝之	映像クリエイター
2003.10.28	照岡正樹	生体センシング研究
2003	坂根巖夫	IAMAS学長
2004.4.20	マルシア・ヴァイツマン	アーティストインレジデンス、ビデオアーティスト
2004.5.11	井口尊仁	デジタル代表取締役、プロデューサー
2004.5.25	ヨコミゾマコト	建築家
2004.6.8	大木裕之	映画監督
2004.6.22	カリン・ブランズ	リンツ美術工芸大学教授、メディアアート史
2004.7.6	西山浩平	エレファントデザイン株式会社、プランニングディレクター
2004.7.20	ジャコ・シーサー	チューリッヒ・アート・アンド・デザイン大学教授、メディア・カルチャー
2004.10.12	ディマール・オッフエンフーバー	メディアアーティスト
2004.10.26	石井威望	東京大学名誉教授、量子コンピュータ
2004.11.2	川崎和男	名古屋市立大学大学院芸術工学研究科教授、プロダクトデザイナー
2004.11.30	ティナ・ゴンザルヴェス	アーティストインレジデンス、ビデオアーティスト
2004.12.7	三上晴子	多摩美術大学美術学部情報デザイン学科教授、メディアアーティスト
2005.1.11	カーステン・シェウエージヒ	ソニーコンピュータサイエンス研究所、インタクショナルラボラトリー研究員
2005.4.22	デーブ・ワトキンス	アーティストインレジデンス、Flashアニメーション作家
2005.5.13	福原志保+ゲオルグ・トレメル	メディアアーティスト
2005.5.27	吉岡洋	IAMAS大学院教授、メディア美学
2005.6.10	エルヴェ・フィシェール	「イメージ・オブ・フューチャー」ディレクター、メディアアート史
2005.6.24	藤幡正樹	東京芸術大学大学院映像研究科長、メディアアーティスト
2005.7.15	秋山貴彦	VFX監督、映画監督
2005.10.14	福原志保+ゲオルグ・トレメル	アーティストインレジデンス、メディアアーティスト
2005.10.28	菅原和孝	京都大学大学院教授、文化人類学
2005.11.11	八谷和彦	メディアアーティスト
2005.12.1	ダムタイプ	メディアアーティスト
2005.12.9	エリック・サダン	アーティスト
2006.1.13	山形浩生	翻訳家、フリーカルチャー
2006.4.21	山中俊治	工業デザイナー
2006.5.12	サショ・セードラチェック	アーティストインレジデンス、アーティスト
2006.5.26	横山正	IAMAS学長
2006.6.9	幸村真佐男	中京大学情報理工学部情報メディア工学科教授、メディアアーティスト
2006.6.23	木下直之	東京大学教授、美術史家

2006.7.7	マルコ・コズニック	メディアアーティスト
2006.7.21	大平貴之	メガスター開発者
2006.10.27	ジェフリー・ストレット	電子音学家
2006.11.17	伊藤俊治	東京芸術大学美術学部教授
2006.12.1	久納鏡子	plaplax、メディアアーティスト
2007.1.11	藤原大	ISSEY MIYAKE、ファッションデザイナー
2007.1.26	安藤泰彦	大阪成蹊大学芸術学部情報デザイン学科教授、メディアアーティスト

5. 学生の受入れ

5.1 学生募集の方法

大学全入時代の到来など厳しい状況が進む中、優秀な学生を確保していくため、インターネットや専門誌といった各種メディアの活用や、全国の教育研究機関への募集要項および学校案内冊子等の配布、また、IAMASを一般公開するオープンハウスをはじめとした各種イベントや展示会、展覧会の場を活用し、IAMASを広くアピールしています。また、教職員が全国各地の他の大学や県内高校を訪問し、他大学や高校の教員および学生に対してIAMASを直接アピールしています。

5.2 学校案内冊子と Web ページ

IAMASの活動全般にわたる案内冊子を毎年作成し、広く一般に配布しています。冊子の作成は、メディア文化センターが企画し、原稿は教員、デザインはIAMASの卒業生が担当しています。先端技術を扱うメディアアートの教育研究機関ならではのユニークかつオリジナリティに富んだ内容であり、外部からも好評を得ています。2006年度版は5,000部を作成し、配布しました。

冊子は70ページにわたり、所在地である大垣市の説明に始まり、校風、大学院とアカデミー、カリキュラム、教員と学生等との対談、活動内容、施設・設備、年間スケジュール、奨学金、学生寮などについて、写真を添えて紹介しています。この冊子の斬新なデザインは、地元新聞でも取り上げられ、県内に広く紹介されました。作成した冊子は、IAMASの志願者からの募集要項請求時や、他大学への情報の提供、学外者の訪問、展覧会やイベントなどの機会に広く配布し、学校を紹介するとともに学生募集に役立てています。また、Webページは常時更新を行い、学生募集の案内をはじめ、イベントや公開講座の周知、特別講演のフィードバックなど最新の情報を掲載しています。

5.3 学校の一般公開（オープンハウス）

IAMASを広く社会に一般公開するイベントを「オープンハウス」と名づけ、例年、8月上旬の土日にわたり開催しています。開催にあたっては実行委員会を立ち上げ、教職員や学生が主体となってイベントを開催し、志願者や地域住民に広く学内の紹介を行っています。

内容は、大学院を構成する各スタジオやアカデミーの各コース、プロジェクト研究の紹介、進学相談カフェ、教員と学生による公

開講座やワークショップの開催、学生による作品の展示、図書館での本のリサイクル市などを行っています。

2006年度は8月5、6日に開催し、北は岩手県から南は熊本県まで、過去最高となる265名の来場者を数えました。内訳は県内の来場者が113名(42.6%)、県外から152名(57.4%)と県外からの比率が高い状況です。

県内では地元大垣市からの来場者が最も多く、次いで岐阜市、他県からは愛知県、東京都、大阪府、神奈川県が多く、海外では韓国から来場がありました。

進学相談カフェでは、教員と学生が、IAMASへの進学希望者に対してスタジオやコースの特徴、カリキュラムなどを説明し、進学に際し適切なアドバイスを行っています。2日間で39名の相談者が訪れました。

5.4 志願者・合格者・入学者の状況

大学院

	出願者	定員	合格者	入学者
2006年度	39	20	20	19
2005年度	52	20	21	21
2004年度	46	20	21	21
2003年度	36	20	18	17
2002年度	68	20	22	21
2001年度	71	20	20	19
合計	312		122	118

アカデミー ラボ科

	出願者	定員	合格者	入学者
2000年度	33	20	20	19
1999年度	36	20	20	20
1998年度	39	25	25	24
1997年度	31	20	21	20
1996年度	42	15	16	15
合計	181		102	98

アカデミー スタジオ科

	出願者	定員	合格者	入学者
2006年度	41	30	30	29
2005年度	63	30	34	31
2004年度	44	30	30	28
2003年度	56	30	30	28
2002年度	51	30	31	30
2001年度	70	30	32	30
2000年度	63	30	31	30
1999年度	89	30	30	30
1998年度	92	25	27	26
1997年度	81	25	26	25
1996年度	62	25	28	25
合計	712		329	312

5.5 社会人学生、外国人留学生への配慮

官公庁、学校、民間会社等が研修のため派遣する職員を、学年または学期の始めから、研究期間を原則1年以内として受入れています。研修員は指導教員のもとで研究に従事し、研修終了に際しては研修修了証明書が交付されます。

また、研修員制度以外にも、社会人が活用できる制度として研究生制度を設けています。官公庁および会社等に在籍する社会人が研究生として入学を志願する際には、個人的研究のために研究生を志願する旨、会社等の事業目的のため派遣する者でない旨、また在籍のまま研究生として入学することについて差し支えない旨を確認しています。これら以外に、科目等履修生制度も活用でき、この制度の社会人の利用に際しては、とくに上記のような条件を設けていません。

開学以降2006年度までに、アカデミーでは研修員4名、研究生27名、大学院では研究生13名を受入れています。

なお、社会人専用の受験枠を設けるなどの特別な入試制度は導入していませんが、社会人が受験しやすいよう、大学院では、第1次選抜試験に社会人としての活動の内容や成果、実績をアピールできる審査Aの区分を設けるとともに、第2次選抜試験では、知識ではなく思考力や論理力などを問う論述試験を実施するなど工夫をしています。アカデミーでは、面接を重視するAO入試や、一般入試でも科目数を少なくし、受験しやすくしています。こうした入試制度の工夫もあり、2006年度大学院入試における受験生に対する社会人出身者の割合は29%と高い数値を示しています。今後も、社会人が活用できる制度の積極的なアピールや入試制度の工夫などにより、社会人が研究に従事しやすい体制を充実させていきます。

大学院における外国人留学生については、2006年度では2年次生2名(マレーシア、韓国)、1年次生1名(韓国)の計3名が在籍しています。外国人留学生のための特別な受験枠は設定せず、一般入試において他の学生と同様に対応しています。2006年度の、大学院の在籍学生数48名に対する構成比は、外国人留学生6.3%と比較的高い数値を示しています。

大学院の入学試験は英語により受験できる体制を整えており、入学後には、英語に堪能な教員が個人研究の指導を担当しています。また、事務局にも非常勤の外国籍の国際交流員2名を配置し、外国人留学生への教育支援を行っています。なお、学内における連絡事項は、日本語および英語で表記し、外国人留学生にも適切に情報が伝達されるようにしています。

生活面においては、外国人留学生に対し、優先的に学生寮が利用できるよう配慮しています。

今後も、日本語の習得を希望する外国人留学生に対しては、地元のボランティアが運営する日本語教室などを紹介するとともに、地域の国際交流に関する催しなどにも積極的な参加を促していく予定です。なお、将来的な展望としては、優秀な外国人留学生が入学しやすくなるよう、試験制度を見直し、外国人特別枠、書類のみの審査、奨学金などの措置の導入も検討しています。また、外国人留学生がIAMASでの生活を円滑に送ることができるよう、近隣の他大学とも連携した日本語教育体制の構築も検討しています。

5.6 生涯学習への対応

大学院における基礎理論科目である「メディア文化特論」と、アカデミーの「CGI特論」「DSP特論」については、一部講義を一般に公開し、地域住民の生涯学習に寄与しています。こうした公開講座をさらに拡充し、地域住民、県民への生涯学習および高度社会人教育に対応していく考えです。

また、生涯学習の一環としては、IAMASの卒業生および非常勤教員が講師となり、県内企業や一般の方々を広く対象とした公開講座「スーパー・レクチャー・シリーズ」を開講しています。この講座は2004年度から、岐阜県および(財)ソフトピアジャパンと協力して開催しており、IAMASが保有するITに関する知識、技術を広く県内企業や一般人に還元することを目的とし、県内における生涯学習の一助となっています。2006年度からはITユーザー向け研修として、「動きのあるホームページ作成FLASH編」、「CSSによるWebデザイン編」、「前提としてのユーザーセンターデザイン」の3講座を開催し、企業派遣16名が受講しました。アンケートの結果、「役に立った」との回答が67%と好評を得ており、2007年度においても引き続き実施していきます。

なお、今後は、産官学の地域連携を担うセンターや、この下部組織としての複数の研究所の新設を構想しています。この研究所においては、地元企業をはじめとした、県民、県内高校の教員や学生などを招いてのワークショップや公開講座の開催を検討しており、また、社会人再教育プログラムの企画立案、運営なども検討しています。

6. 学生生活への配慮

6.1 奨学金制度

2006年度現在、募集し交付している奨学金は次のとおりです。

大学院学生対象：

- ①情報科学芸術大学院大学特別給費生報償金（1学年 3名以内 計6名）
- ②大垣市情報科学芸術大学院大学特別給費生報奨金（1学年1名 計2名）
- ③日本学生支援機構奨学金（第一種）（日本学生支援機構の内示数以内）
- ④日本学生支援機構奨学金（第二種）（日本学生支援機構の内示数以内）

アカデミー学生対象：

- ⑤タグチ アカデミースカラシップ(財団法人田口福寿会)（1学年2名 計4名）
- ⑥十六銀行岐阜県国際情報科学芸術アカデミー奨学金（1学年1名 計2名）
- ⑦大垣共立銀行国際情報科学芸術アカデミー奨学金（1学年1名 計2名）
- ⑧イビデン奨学金（若干名）
- ⑨日本学生支援機構奨学金（第一種）（日本学生支援機構の内示数以内）
- ⑩日本学生支援機構奨学金（第二種）（日本学生支援機構の内示数以内）
- ⑪入学時特別増額貸与奨学金（日本学生支援機構の内示数以内）

①②⑤⑥⑦は奨学金の返還が不要であるため、大きな魅力となり全国からの優秀な学生確保に結びついています。入学者は、他大学あるいは他大学院の卒業生や、企業就職経験者など県外出身者が多数を占めています。そのため一人暮らしが大半で、親からの援助に期待できない学生が多いため、奨学金の希望者が多い状況です。経済的な理由からやむを得ず休学し学費を賄う学生も見受けられるため、今後、ティーチング・アシスタント等の制度を拡充し、学生本人の負担を軽減させる措置の検討も必要と考えています。

6.2 学生寮

大学院とアカデミーとの共用である学生寮「RIST」を、ワンルーム形式で42室整備しています。このうち大学院の学生用は17室、アカデミー学生用は25室、各部屋は30.0㎡、居室部分は15.6㎡です。設備は浴室、トイレ、洗面所、キッチン、ベッド、クローク、寝具入れ、エアコン、バルコニー、カーテンを備え、共用施設として駐車場、バイク・自転車置場、談話コーナーを整備しています。寮費は月額18,800円、光熱水費は自己負担です。

寮は校舎から南東約2.5kmに位置し、JR大垣駅から東へ約0.7km、周辺には大規模のショッピングセンターもあります。入

寮への応募者は非常に多く、抽選で入寮者を選んでおり、常時満室の状況です。

6.3 学生の進路選択のサポート

学生の進路については、学生委員会が主体となって、就職活動等を支援しています。

進路支援に対する主な行事としては、入学当初のオリエンテーションで進路支援体制や進路相談等の手続きの概要を説明しています。また、5月と10月の年間2回、各教員が担当する学生に対しキャリアカウンセリングを実施し、個別の学生における進路希望や興味を持つ分野を聴取し、今後の進路選択に対する適切なアドバイスを行っています。また、多様な分野の専門家、社会で活躍する卒業生、リクルーティング専門職員などを講師に迎え、進路説明会を年間5回開催し、学生の進路選択に対する情報提供を行っています。2006年度は、4、6、10、11、1月に開催し、タック(株)、サンメッセ(株)などソフトピア地区の情報産業企業による新規採用、(株)ヒューマンエナジーから就職活動の進め方、就職試験対策の講演を行いました。

近年では地域への定着を重視し、(財)ソフトピアジャパンによるベンチャー起業の制度紹介、ソフトピア地区にてベンチャーを起業した卒業生の講話なども実施するなど、常時内容を見直しています。

年間を通して、IAMASに届いた企業からの求人情報は、その事業所名、所在地、職務内容を一覧表にまとめて、IAMASのWeb上に掲載するとともにメールで学生へ周知し、就職支援の情報を学生に対して迅速に提供するよう努めています。加えて、就職を希望する学生に対する就職指導、就職支援のための行事や就職に関する相談も行っています。

今後も、学生ニーズをふまえた進路説明会を開催できるよう、毎月、定期的で開催する学生委員会において議論を重ね検討していきます。

6.4 学生の課外活動への支援

例年、学生が主体となって卒業制作展を開催しています。これは、大学院の修了研究発表および大学院とアカデミー双方の卒業制作作品の展示、またシンポジウム等を開催し、学生の作品・研究成果を学外に発表する重要な行事となっています。開催にあたっては、教員、事務局職員および学生が実行委員会を組織しますが、企画、運営および会場設営は、学生が中心となって行っています。また、その成果は学生たちの自主制作によるカタログとして刊行されます。IAMASとしては、例年のこうした活動のすべてを組織的に支援しています。

卒業制作展では2年間の活動の集大成として、コンピュータを用いた幅広い分野の作品展示、オリジナリティ溢れる映像作品の上映、音楽演奏やパフォーマンスの実演などが行われています。

7.就職・進路

IAMASの開校後、2006年3月までに修了・卒業した学生は、大学院61名、ラボ科99名、スタジオ科220名、計380名です。進路先の内訳は、就職57.1%、進学11.3%、フリーランスなどのアーティスト活動10.8%となっています。就職者に見る就職地域は、岐阜県内が30.9%、県外が69.1%です。また、修了生・卒業生の就職者217名について、その職種別構成としては、情報通信業が120名(55.3%)、教育・学習支援業が63名(29.0%)、サービス業が14名(6.5%)、製造業が8名(3.7%)、その他が

12名となっています。進路としては、インターネットに付随したサービス、情報処理、映像等の情報加工などの情報通信業が半数を占めるとともに、大学等高等教育機関の教員、専門学校教員、文化関連施設や研究所の職員など、教育・学習支援関係も多数を占めています。

IAMASの学生は、2年間という短期間で集中的に研究に取り組むことが必要であり、その研究が終了した後に、その成果をもって就職活動に取り組む者が多くいるのも特徴です。

7.1 就職・進路状況一覧

情報科学芸術大学院大学・岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー学生進路状況

(2006年3月31日現在)

進路	1998年 3月卒業	1999年 3月卒業	2000年 3月卒業	2001年 3月卒業	2002年 3月卒業	2003年 3月 修了・卒業	2004年 3月 修了・卒業	2005年 3月 修了・卒業	2006年 3月 修了・卒業	累計	
修了・卒業生	40	46	45	46	46	39	45	34	39	380	
メディア表現研究科	-	-	-	-	-	15	18	11	17	61	16.1%
アートアンドメディア・ラボ科	16	23	22	20	18	-	-	-	-	99	26.1%
マルチメディア・スタジオ科	24	23	23	26	28	24	27	23	22	220	57.9%
就職(起業/復帰(復職)を含む)	29	30	27	26	28	28	15	13	21	217	57.1%
岐阜県内	13	10	8	6	6	6	7	7	4	67	17.6%
就職(SJ以外)	2	3	2	2	3	4	3	3	3	25	6.6%
SJ地区(就職またはベンチャー)	11	7	6	4	3	2	4	4	1	42	11.1%
岐阜県外	16	20	19	20	22	22	8	6	17	150	39.5%
フリーランスなど	7	6	7	11	4	0	5	0	1	41	10.8%
進学	0	1	4	1	4	5	9	11	8	43	11.3%
留学・国内大学等	0	1	4	1	2	2	1	1	3	15	3.9%
IAMAS 大学院	0	0	0	0	0	0	1	1	0	2	0.5%
IAMAS 研究生等	0	0	0	0	2	3	7	9	5	26	6.8%
その他(不明など)	4	9	7	8	10	6	16	10	9	79	20.8%

※ 情報科学芸術大学院大学…メディア表現研究科

岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー…アートアンドメディア・ラボ科(2002年3月まで)、マルチメディア・スタジオ科

7.2 主な就職先一覧

岐阜県内

企業等

(株) アマデウス
(株) セイノー情報サービス
(株) セントラルファインツール
(株) デザインボックス
(株) 深見製作所
(株) 大垣ケーブルテレビ
(株) 電算システム
(株) 東海パウデックス
(株) 文溪堂
(財) ソフトピアジャパン
(有) ビジネス・サポートエム
(有) ファイヴ
アクティブ G
インターメディアプランニング (株)
グレートインフォメーションネットワーク (株)
サンメッセ (株)
タック (株)
岐阜県
共立コンピュータサービス (株)
今井航空機器工業 (株)
坂内村

教育機関

国際情報科学芸術アカデミー
情報科学芸術大学院大学
多治見工業高校
中部学院大学

起業

(有) トリガーデバイス
ソフトセル
デジドロウグラフィックス
ミスティー (株)
ウォータースカイ
ワンツーワンプラス
動画まわり
プラグ

岐阜県外

企業等

(株) BBSテレビ [愛知県]
(株) Bluemarline. [東京都]
(株) CUBE [東京都]
(株) GKグラフィックス [東京都]
(株) KDDI [東京都]
(株) KORG [東京都]
(株) SONY [東京都]
(株) SONY コンピュータエンタテインメント [東京都]
(株) アクセスネット [東京都]
(株) アトム [東京都]
(株) アマナ [東京都]
(株) イーフロンティア [東京都]
(株) ウェストン [東京都]
(株) エイ・エス・ヴィ [東京都]
(株) エスコム [東京都]
(株) オムニサイソフトウェア [東京都]
(株) ケアネット [東京都]
(株) コーエイコンピューターシステム [愛知県]
(株) スーパーインデックス [東京都]
(株) ソフトデバイス [京都府]
(株) ダンク [東京都]
(株) デジタルスケープ [愛知県]
(株) デジタルパレット [東京都]
(株) デンソーテクノ [愛知県]
(株) ナイス・デー [東京都]
(株) ぱあとわん [東京都]
(株) バスキュール [東京都]
(株) フォレストエンターテイメント [東京都]
(株) フレックスインターナショナル [東京都]
(株) プロペラアートワークス [東京都]
(株) メディアライツ [大分県]
(株) ユビキタスパートナーズ [東京都]
(株) リクルートコンピュータパブリッシング [東京都]
(株) リンクス [東京都]
(株) 国際電気通信基礎技術研究所 [京都府]
(株) 創夢 [東京都]

(株) 第一システムエンジニアリング [愛知県]
(株) 有線ブロードネットワークス [東京都]
(財) 国際メディア研究財団 [東京都]
(有) ファーストコンサルティング [愛知県]
IMG SRC.inc [東京都]
NTTインターコミュニケーションセンター [東京都]
NTTコミュニケーションズ(株) [東京都]
アクセンチュア(株) [東京都]
インターナショナルデータリサーチ(株) [東京都]
エレクトリック・アーティスト・ジャパン(株) [東京都]
カノープス(株) [兵庫県]
クリアテック(株) [東京都]
コミュニティデザイン協議会 [東京都]
せんだいメディアテーク [宮城県]
タカノ [長野県]
ドローイングアンドマニュアル(有) [東京都]
ビートレイン(株) [東京都]
マイクロソフト(株) [東京都]
マイクロソフトアジアリミテッド [東京都]
マイクロソフトプロダクトディベロップメントリミテッド [東京都]
メイプル(株) [東京都]
ワークス(株) [愛知県]
旭エレクトロニクス(株) [東京都]
永原康史事務所 [東京都]
沖縄日立ネットワークシステムズ(株) [沖縄県]
起福クリニック [韓国]
工作舎 [東京都]
国立新美術館 [東京都]
山口ケーブルテレビジョン [山口県]
山口情報芸術センター [山口県]
七彩工房 [大阪府]
朝日新聞 [愛知県]
長崎県産業振興財団 [長崎県]
電通テック(株) [愛知県]
日本システム開発(株) [愛知県]
任天堂(株) [京都府]
博報堂 i-studio [東京都]
富士ソフト ABC(株) [神奈川県]

教育機関

京都芸術デザイン専門学校 [京都府]
京都造形芸術大学 [京都府]
夙川短期大学 [兵庫県]
女子美術大学 [東京都]
女子美術短期大学 [東京都]
尚美学園 [東京都]
昭和音楽大学 [神奈川県]
神田外語大学 [千葉県]
成安造形大学 [滋賀県]
西日本工業大学 [福岡県]
多摩美術大学 [東京都]
大阪電気通信大学 [大阪府]
大谷大学 [京都府]
東京造形大学 [東京都]
東京藝術大学 [茨城県]
東北福祉大学 [宮城県]
同志社女子大学 [京都府]
名古屋学芸大学 [愛知県]
名古屋芸術大学 [愛知県]
名古屋市立大学 [愛知県]
名古屋造形芸術大学 [愛知県]

起業

アイティア(株) [東京都]

(2006年3月31日現在、五十音順)

IAMASにおける研究活動は、各領域の枠内における特定の教員および学生による研究ではなく、大学院とアカデミー、スタジオとコースの境界を超え、専門領域が異なる教員および学生によって成果を創出することを目標としています。演習で扱うプロジェクト研究は、横断的プロジェクトであることが前提であり、さらに公共性や産業を含む社会的視点からも評価されること、またプロジェクトの成果が社会に還元され社会からの反響を再び研究に反映させることを条件としています。個別分野における基礎研究の比重よりも、応用研究によって得られる新しい研究領域におけるプロデュースを重視し、社会的な要素による企画立案から実用可能性を視野に入れたアウトプットの創出までを目標としています。

研究環境については、これまでは学内研究費によって個人研究、プロジェクト研究における機材等を調達してきましたが、今後、大規模な設備または新しい研究領域に対する研究システム整備など、より資金が必要となる研究については、外部資金獲得の努力により対応していくことを目標としています。

プロジェクト研究における成果は、国内外の美術館などで発表し、海外のメディアに大きく取り上げられた事例もあります。企業との共同研究や受託研究については、これをプロジェクト科目に包含し、研究開発を展開しています。産業界との共同研究は、開学以降これまでに16件行っています。受託研究については、地元自治体からの要請等により、外部資金を受入れた研究開発を行っています。これらの研究事業を通して、IAMASにおける開発基盤を強化し、研究開発能力をさらに向上させるとともに、学生も実社会との関わりを深めています。

8.1 プロジェクト研究の学外展示・上演

プロジェクト研究は、その成果を国内外の美術館などで発表し、海外のメディアに大きく取り上げられてきました。

茶碗や卷子、屏風など著名な古典芸術作品の鑑賞装置を開発する「作法芸術アーカイブプロジェクト」は、『織部―転換期の日本美術―展』の開催にあわせて、2003年にニューヨークのメトロポリタン美術館で展示を行いました。また、テーブル型の情報表示・展示装置を開発する「InfoScapeプロジェクト」は2002年以降、ブラジル、韓国、オーストラリア等で展示を行い、舞台芸術の新しいあり方を探求する「次世代パフォーミングアートの創造的研究」は、2003年に東京で上演を行いました。「プログラマブルデバイス・プロジェクト」はNTT ICCの研究開発に採り上げられ、2006年に常設展示されています。「プロセス・ベースド・メディア

アート・プロジェクトのための情報システム研究開発」は2005年に国が主催した『日本におけるドイツ年』において、「MobLab：日独メディアキャンプ」を開催し、バスで日本を縦断するイベントを行いました。その中で参加アーティストが制作した『The Road Moive』がアルス・エレクトロニカでグランプリを受賞しました。

また、地元市街地で開催している「岐阜おおがきビエンナーレ」や、首都圏で開催した展示会「IAMAS in Yokohama展」、学校を広く社会に紹介する「オープンハウス」などの場を活用し、プロジェクト研究の成果を発表しています。

8.2 共同研究

共同研究とは、企業等とIAMASとの共通のテーマを設け、共同または分担して研究を行うものです。テーマは、民間企業等からの申し込みに基づき、双方が協議して共通の課題を設定します。

この制度の大きな利点は、IAMASの持つ人的資源や研究開発能力の有効活用、研究成果の社会還元や技術移転にあります。岐阜県が推し進める産官学連携を推奨し、企業だけでなく自治体とも連携し、地域に根ざした研究も推進しています。

企業等からの申請内容を精査した上で、IAMASの教育研究上有意義で、本来の教育研究に支障をきたすおそれがないと認められ、かつ、優れた研究成果を期待できる研究を実施しています。両者の研究分担・研究項目・費用負担を明らかにし、実施スケジュールのもと、互いに対話を持ちながら研究を進めています。

8.3 受託研究

企業等から特定課題について委託を受け、IAMASの教員または学生が実施する研究です。研究に要する経費は委託者が負担します。IAMASが得意とする研究分野を社会へ還元することを目的としています。

IAMASの教育研究上有意義な研究内容であり、かつ、教育研究に支障を生ずるおそれがないと認められる場合に限り、受入れています。

最近では大垣市の要請により「国史跡昼飯大塚古墳」を視覚化する屋外の情報提示システムの開発を行いました。

8.4 外部資金を受入れたの研究事業

2003年度に、(財)中山隼雄科学技術文化財団からの研究助成を得て「平衡感覚を3人で情報交換する装置の研究」として、多人数の通信による情報共有によるイメージネーション増加について研究しました。また2006年度に、NTT西日本(株)のNTT西日本奨学寄付金に採択され、「コースマネージメントシステム(CMS)によるハイブリッドラーニングの効果に関する研究」として、従来の集合講義と遠隔教育で培われたオンライン教育のメリットとを併せ持ったネットワークによる教育手法を研究しています。

8.5 県内の研究機関等と連携しての研究事業

岐阜県の試験研究機関である中山間農業研究所、生産情報研究所と連携して、IAMASの情報技術、知識を活用した共同研究

開発を行っています。これは、稲作における有機栽培の除草作業や害虫駆除の省力化を目的として、これらの農作業を補助する「アイガモロボット」を共同研究開発し、将来の地元農業への導入を目指すものです。

また、大垣商業高校やNPO法人と連携して、大学院に在籍する学生が主体となって、外国人のための日本語教育用ソフトを共同開発しています。外国人の日本語教育現場における適用性を検証するため、大垣に所在するブラジル人学校のHIRO学園とも連携し、現場への導入を含めた研究開発を進めています。

(財)ソフトピアジャパンとの連携では、IAMASのプロジェクト研究「アドバンスド・メディアスクール・プロジェクト(メディアアートの学校における未来のワークスペースのあり方の研究)」を、ソフトピアジャパンセンタービル3階に新しく開設したIAMASメディアラボの場を用いて、教員と学生とが展開しています。

共同研究一覧(2001年度以降)

年度	共同研究者	研究テーマ	研究内容
2001	(株)イナックス	データベースとそのインターフェイスシステム	セラミックス焼成における素材感と色彩は、原料、方法など多様な要素から決定される。その要素間の関係を調査し、データベースを構築し、新しいインターフェイスを設計・デザインする。
2001	(株)NTTコミュニケーション科学基礎研究所	サイバースペースにおける新しい空間表現技法の開発	遠近法にかわるコンピュータ上の時空の奥行き感の表現技法を研究する。
2001	(株)資生堂	女らしさの未来形	新しい「女性性」のあり方を考え、その具体的なイメージを探求し提示する。
2001	(株)デンソー	未来の生活様式をふまえたテレコミュニケーション	将来のテレコミュニケーション技術発達によって変化する自動車、家電、社会インフラ等の生活様式を予測する。
2001	レシップ(株)	公共交通機関における情報配信システムの開発	山間地域の公共交通システムの現状を調査し、地域活性化と乗客の生活向上をねらいとした情報配信用ネットワーク技術を研究開発する。
2001	独立行政法人産業技術総合研究所	協調型自律分散システムの開発	空間内での人間の行動をリアルタイムに解析し、利用者やその周辺の状況に応じて、情報の提示方法等を選択するシステムに関する基礎研究を行う。
2003～2005	(株)デンソー	未来のモビリティをふまえたマンマシンコミュニケーション	実際の車に見立てた操作系モデルの開発や、車同士の通信による視覚情報提示システムの研究などを進め、10年後のあるべき交通システムや自動車の操作系を提案して考察する。
2004～2005	(有)トリガーデバイス・(財)ソフトピアジャパン	RFIDのアミューズメントおよび観光分野向けシステム開発と活用検証・実験	イベント等で来場者に渡すスタンプシートとスタンプを押す台にRFID(小型チップ)を組み込むことで、スタンプラリーでの来場者の状況をさまざまな角度で解析できるシステムを開発する。

受託研究一覧(2001年度以降)

年度	委託者	研究テーマ	研究内容
2005～2006	大垣市	「国史跡昼飯大塚古墳」のRTK-GPSを利用したVR表示システム構築研究	2000年に国指定された大垣市の史跡「昼飯大塚古墳」において、観測地点をVR表示(コンピュータ、CG等の技術を用いて人工的に仮想現実を創り出す技術)し、遺跡物の状況把握や情報表示を行うシステムを構築する。

9. 研究プロジェクト一覧 (1998年度以降)

本阿弥光悦マルチメディア展示プロジェクト

研究期間：1998年度～2000年度

研究担当：永原康史、関口敦仁、赤松正行、吉田茂樹、小田英之、鈴木直也、山元史朗、小林桂子、坂根巖夫、フィラデルフィア美術館、岐阜県美術館、五島美術館、京都国立博物館

日本の伝統美術工芸作品の多くは、手に取ることで初めて理解し、鑑賞しえるものであるにもかかわらず、文化財指定や作品保存など、諸般の事情で実見する機会が限られている。そこで、マルチメディア技術を用いた新しい展示と鑑賞のシステムとそのコンテンツを制作し発表するために本プロジェクトを発足した。新しいメディアが伝統を伝える役割を担い、教育や普及のツールとして、国内のみならず海外においても日本の伝統文化に対する理解を促し、深めることを目的に展示システムの開発・展示を行なった。

(株)十六銀行、十六銀行地域振興財団、Itochu International、Sony Crop.,USA、MicroWarehouseから助成・援助を得た。

イアマスTV

研究期間：1998年度～継続中

研究担当：小田英之、高桑昌男、村上寛光

TV放送を取り巻く環境は現行のアナログ放送から地上波デジタル放送へと大きく様変わりしようとしている。また、高画質対応の家庭用ゲーム機も出揃い、HDTVともども高画質・高解像度の映像への欲求は日増しに高まっている。そういう状況の中で、ケーブルテレビというメディアを通じて次世代の映像コンテンツに備えた、コンパクトで低予算の番組・映像作りを研究制作する必要がある。これをふまえ、与えられた環境の中で地元ケーブルテレビの番組制作を通じ、学生自らが企画・制作・納品し、テレビメディアを使った新しい可能性を切り開くことを目的とする。

InfoTableプロジェクト／InfoWallプロジェクト

研究期間：2000年度～2001年度

研究担当：入江経一、中山剛、アンドレアス・シュナイダー、小林孝浩、布山毅、電気通信大学、SONY

InfoTableは、テーブルを情報インターフェイスとした生活空間のなかの情報アクセスに関する研究として新しいインターフェイスの開発を行なった。続いて、空間内の什器や壁面による情報インターフェイスとして、1997年にNTT ICCで試みた壁面型情報インターフェイスを発展させながら、InfoWallの研究を行なった。ここでは個人認証、位置認識の方法、インタラクションデザインなどを研究し、今後のユビキタスコンピューティング環境におけるイ

ンターフェイス研究の基本的環境を構築した。また、こうした空間的インターフェイスのアプリケーションの実例を制作した。

協調型自律分散システムの開発

研究期間：2000年度～2001年度

研究担当：吉田茂樹、神成淳司

エキスパートシステムに代表される従来型の人工知能では、予測できない事態に対しては対処不可能であったが、人工知能をそのような事態に対処できるようにすることで、人工知能を用いて現実の空間において人間の作業を補助したり、協調作業をすることができるようになる。本研究では、実時間内での処理を要求される現実空間において、人間の活動を支援する事が可能な人工知能を構築するために、自律・分散・協調型人工知能システムに関する基礎研究を行い、具体的なシステムの構築を行なった。

岐阜県における情報システムの開発

研究期間：2000年度～2002年度

研究担当：横山正、入江経一、小林孝浩、吉田茂樹、神成淳司、レシップ(株)、ソニークリエイティブセンター

地方都市の交通機関として重要な路線バスを利用した、特定地域での運行情報提供システムを確立することを目標に研究を行なった。提供情報内容は、公共情報、地域情報ネットワーク、路線バスのダイヤ、各種情報サービス、天気情報などを扱った。提供媒体としては、バス停に設置したLED式情報表示器、およびインターネットなどを使用した携帯電話によるWeb配信を行なった。バス停においては、リアルタイムの運行情報を、隣接するバス停にバスが発車したことを知らせる「バス接近案内」を開発した。

次世代パフォーミングアートの創造的研究

研究期間：2000年度～2002年度

研究担当：三輪真弘、永原康史、赤松正行、前田真二郎

近年のネットワーク社会において、舞台芸術と呼ばれるさまざまな形式のパフォーミングアートは、パッケージメディアやストリーミング放送などをはじめとする「いつ、どこでも体験できる」新しい表現形式の誕生によって脅かされるのではないかという考えがあった。しかし現代のパフォーミングアートは、むしろこれらの新しいメディアによって、今まで問われることの無かった情報と体験というふたつの要素を巡って、二極化していく傾向にあると考えられる。

それは一方でMP3などをはじめとするさまざまな音楽や映像情

報の流通や双方向放送などネットワークならではの時空を超えて誰もがさまざまな形式の情報コンテンツを享受する方向へと進み、もう一方では、その場所に足を運び自らの身体と共に同じ時空の中で体験することに大きな価値を置く表現形式へと進んでいる。このプロジェクトの目的の第一は、この、人々がある時空の中で体験する作品鑑賞の形式を問い直し、テクノロジーが支配する社会において、音や映像というジャンルを越えた新しい形のパフォーマンスアートの可能性を探求することにある。さらにそれらを記録、記述すること、一回限りの体験の総体をいかに形としてとどめ視覚化するかを考え、それらがさまざまな形態のメディアの中でどのように成立するのを探ることが、このプロジェクトの第二の目的となっている。

陶磁の表情の研究

研究期間：2000年度～2002年度

研究担当：中山剛、入江経一、石田亨、(株) INAX

青磁、天目、その他古くから評価が定まっている陶磁の表情を感性評価し、その感性的構造を明確にすると共に、対象の微妙な差異を定量的に表現する技法を磨くための研究。色彩情報を中心とするデータベースを感性評価の観点から再分析する、色彩情報以外の視点的、触覚的な多次元属性軸の研究を行なった。データベースの完成度を高めるとともに、こうした多次元属性軸を表現する尺度値を指定することにより、検索可能なデータベースシステムの研究を行なった。VR技術の応用による、検索データの空間的な表現の研究も行なった。

サイバースペースにおける新しい空間表現技法の開発

研究期間：2001年度

研究担当：横山正、入江経一、NTTコミュニケーション基礎研究所

有史以来の空間に関するさまざまな奥行き表現をまとめてアーカイブし、現在多用されている透視図法のメリット、デメリットを整理する。

さらにコンピュータ時代の奥行き表現法を再構築し、時間をも含めた奥行き感の表現の方法を考察し、さらにシステムの試作、開発に向かう。

女性の未来的なあり方とその具体的なイメージの研究

研究期間：2001年度

研究担当：吉岡洋、入江経一、前田真二郎、(株)資生堂ビューティサイエンス研究所

人間と情報環境とのより柔軟な可能性を、「女性性」と「化粧行為」に焦点を当てて研究する。株式会社資生堂がこれまで行ってきた研究成果—化粧による女性性・関係性・感受性の探求—を踏まえ、近未来の女性のアイデンティティやライフスタイルを、化粧行為を中心とする情報インターフェイスの研究・開発という形で具体化する。

日本美術における書物的メディア 光悦プロジェクト

研究期間：2001年度

研究担当：永原康史、関口敦仁、赤松正行、鈴木宣也、山元史朗

「本阿弥光悦マルチメディア展示プロジェクト」において開発した、『鶴下絵三十六歌仙和歌巻』（京都国立博物館蔵）をコンテンツとした『卷子鑑賞のための装置』を継承し発展させ、卷子一般を鑑賞するための汎用装置の開発を実施した。また、現存する卷子作品のスキニングを行い、コンテンツとした。

IKI-IKI Phone & Mobile Feelings

研究期間：2001年度～2003年度

研究担当：クリスタ・ソムラー、ロラン・ミニョノー、France Telecom Paris / Centre des Arts

「Mobile Feelings」は鑑賞者に対し、個人の情報を共有する場合におこる両面性を調査するアーティストックなプロジェクトである。人が声や映像を介して対話する代わりに「Mobile Feelings」では、触れたり、身体上の情報を通じたりして、これまでとは異なるコミュニケーションの形を体験する。

『IKI-IKI Phone Project』では、私たちの専門的な知識を用いて、心拍、鼓動や電圧などをセンシングする特別なセンサーをつけた携帯電話を用意し、IKI-IKI サーバを介して、他のユーザとこれらのデータを共有したり送受信したりするためのインターフェイスプロトコルを作成した。ユーザの身体的心拍、鼓動や電圧の変化を取得し、JavaやFlashで作ったアニメーションや静止画を電話のディスプレイに表示するプログラムを作った。その表示映像は、ユーザの個人情報と連動し、人工生命の美的表現または相関表現を使って表示する。こうして身体感覚を通して参加ユーザ同士が遠隔で対話する表現装置ができあがり、ユーザはそのサイトを見たり参加することができる。

Info.Scapeプロジェクト

研究期間：2002年度～2003年度

研究担当：入江経一、アンドレアス・シュナイダー、小林孝浩、赤羽亨

テーブル、壁をインターフェイスとする空間的な情報環境のシステムの構築、およびリモート環境でのユーザのアクティビティを中心に、より具体的なシーンを想定したソフトウェア、アプリケーションの開発を行なった。

エコミュージアムシステム調査、研究

研究期間：2001年度～2003年度

研究担当：関口敦仁、平林真実、鈴木宣也、小林孝浩、大垣市教育委員会、(財)ソフトピアジャパン

自然環境を利用した、施設を持たないエコロジーミュージアムを設立する際に必要とされる、西濃地域の文化財、環境のセンシングおよび環境表示デバイスの開発制作を行なった。また、あわせてエコロジーミュージアム運営の研究も行なった。

故宮プロジェクト

研究期間：2001年度～2003年度

研究担当：高橋季穂、石田亨、小林孝浩、東京工業大学、国立故宮博物院、(財)ソフトピアジャパン

希少性の高い小型の重要美術品を題材とし、これらを鑑賞するためのVR表示装置、専用インターフェイス、およびそのコンテンツのアーカイブに関する研究開発を外部機関と共同で行なった。故宮博物館の国宝コレクションの鐘を題材に、力学型空間 GUIシステムを用いて、当時の風雅を現在に再現するVR楽器を制作した。

災害用情報統合システム／災害 GIS

研究期間：2001年度～2003年度

研究担当：石田亨、吉田茂樹、神成淳司、公立はこだて未来大学

複数のAgentが自律的に活動している分散環境において、日常および災害時に利用できる、個別に収集された情報を統合し必要な情報を取得および提供するシステムについて、ネットワークアーキテクチャや必要な機能の開発を行なった。

汎用災害シミュレータと連携したGISデータ、それらの3次元表示、ネット配信、操作用インターフェイスを構築した。

World wide Collaboration Environment プロジェクト

研究期間：2001年度～2003年度

研究担当：石田亨、吉田茂樹、平林真実、小林孝浩、岐阜大学、(財)ソフトピアジャパンほか

- ・高機能 WAN・LAN シームレス環境下での、“ネットワーク資源を意識させない” 実用的な協調作業環境の提案（海外も含めたテレカンファレンスの常時利用可能環境）
- ・アメリカ Inetnet2、北 欧 NORDUnet、 欧州 RENATER2 の International Advanced Networks との高速接続を前提とした、IAMASでの高機能ネットワーク基盤運用管理技術の確立
- ・IPv4のみでなく IPv6 のアプリケーション志向の拡張機能（QoS 機能、セキュリティ機能、マルチキャスト機能等）のコラボレーションアプリケーションへの応用等の基盤技術と応用可能性の検討
- ・広帯域（10M 超）映像伝送におけるストリームとデータの効果的連携提示技術
- ・広帯域・高機能ネットワーク上でのイベント・作品発表等コンテンツ系プロジェクトとの連携

作法芸術アーカイブプロジェクト

研究期間：2001年度～2005年度

研究担当：関口敦仁、鈴木宣也、小林桂子、岐阜県立美術館、東京芸術大学ほか

日本の伝統芸術を、本来の鑑賞目的に従った方法によってデジタルメディアを活用した新しい鑑賞法および展示システムの可能性を研究、構築、展示することを目的としている。

古田織部の再評価をテーマに、岐阜県内外に存在する織部作品の調査を行なうと共に、これらのデジタル化とデータベース作成と共に、これらを活用した美術館用の展示システムを作成し、特定期間中にこれらを用いた展覧会を実施した。

さらに、巻物に代表される伝統的な日本の書目形態の表示研究および表示装置の開発を通して、文字、印刷、書物の未来についての考察を行なった。

DSPBoxプロジェクト

研究期間：2002年度～2004年度

研究担当：赤松正行、三輪真弘

音楽や映像をはじめとするマルチメディアにおいて近年注目されているDSP（デジタル信号処理）を中心とした研究開発と作品制作を行なった。具体的には、ライブ・パフォーマンス制御のためのユーザ・インターフェイスを持ち、可搬性を考慮した筐体を持つDSPBoxを制作し、その中で実行される各種ソフトウェアを開発して、このボックスを用いた表現研究や作品発表を行なった。

ウェブデザインにおけるインタラクションとユーザビリティの研究

研究期間：2002年度～2005年度

研究担当：古堅真彦、永原康史

昨今、広く普及している「ウェブページ」のユーザアクションにおけるユーザビリティを調査分析した。具体的には現在標準的に存在するウェブページデザインのレイアウト要素を抽出し、それぞれにおいて代表的なものを作成し、被験者の、そのデザインにおける行動（主にマウスアクション）をリサーチし分析した。また、その結果からユーザアクションを考慮した新規デザイン手法の提案する研究を行なった。

iip

研究期間：2003年度

研究担当：アンドレアス・シュナイダー

IAMASに適したWebページのイメージを作るためのコンセプトのプロポーザルを作成した。要求される情報のアクセスビリティを考え、情報の更新方法を考慮し、内容の編集方法を考えた。

からだプロジェクト

研究期間：2003年度～2005年度

研究担当：三輪真弘、関口敦仁

現代の情報化社会において、人々は外部から得たさまざまな情報を自己の身体感覚に基づく主観的な直感や判断と和解させることがますます困難な状況に置かれている。私たちの身体がこの世界にどのように位置づけられ、さらにどのような価値あるものとして捉え得るのか、この問題を情報の最終的な到達地点、そして同時に情報を生み出すそもそもの発信源でもある私たちの"からだ"という神秘に満ちた小宇宙を中心に据えてメディア社会に於ける新しい表現形式を模索した。

クルマプロジェクト—10年後のクルマを考えるプロジェクト—

研究期間：2003年度～2006年度

研究担当：鈴木宣也、(株)デンソー

5年後に向けて開発の進むクルマや現状の交通システム、ITSなどを調査し、10年後にあるべき交通システムやクルマのインターフェイスを提案し考察した。クルマの新しいHMI（Human Machine Interface）を探り、インテリジェントな操作系の実現やインターフェイスの提案、ソーラーバイクを自主制作しレースに参加するなど幅広く活動した。

10年後のクルマに向けたHMIの要素を抽出し、その中からプロトタイプやコンセプトモデルを制作した。ラジコンを用いたクルマのシミュレーションシステムを構築し、実際のクルマに見立てた操作系のプロトタイプや、クルマ同士の通信による視覚情報の提示などの実装を行なった。

iamasBBプロジェクト

研究期間：2004年度～2006年度

研究担当：山田晃嗣、石田亨、福田幹、平林真実、小林茂

本プロジェクトは大きく2つの部分からなる。

- ・ストリーミングのコンテンツや技術について

高度化・高機能化するブロードバンドネットワーク技術を基盤として整備を進めてきた広帯域ストリーミング環境と、今後これらをより安全に利用していくためのノウハウの整備を行なった。

- ・メディアアートライセンスについて

メディアアート作品における著作権についての諸問題を研究し、オンライン上での作品公開と配布を目的としたとき、いかなるライセンスや共有プラットフォームがあり得るか、現在の社会的状況と照らし合わせた研究開発を行なった。

すでにオンライン上での作品やアーカイブの公開が一般的になりつつある中で、一方では、過剰な著作権の保護と行使によって生じる諸問題が、大きな社会的文化的な問題となっている。アーティストやクリエイターは、作品を制作し発表していくうえで、著作物の保護と利用という二律相反性に直面している。

このプロジェクトでは、アーティストやクリエイターが今後、自由な創作や発表を行っていくために、著作権についてのリサーチを行い、最終的にはオルタナティブなライセンスモデルを提案することを目標とした研究を行なった。

ジオメディアコンテンツプロジェクト

研究期間：2004年度～2006年度

研究担当：関口敦仁、小林孝浩、遠藤孝則、平林真実

ジオメディアコンテンツとはリアルタイム、リアルポジション、リアルスケールでの実世界インタラクション環境における表現のことである。

国土地理院でのRTK-GPSの利用開始により、1センチ精度で位置情報の取得が可能となり、VRS-GPSのサービスが開始された。この技術が今後、社会において基幹技術として拡充し、一般的なシステムとして運用されるであろうことを想定し、このシステム上で表示可能なVRコンテンツの可能性をその利用目的にそって制作および開発を行い、先進性のあるコンテンツを外部へ発信する。

野外型VR表示装置を発展させ、RTK-GPSの普及使用サービスであるVRS-GPSを活用して、より高度な表現性を伴う野外型のVRコンテンツの制作を手がける。

また、ジオメディアコンテンツに必要なGPS技術やインターフェイスおよびデータ運用について習得する。さらに、リアルタイム、リアルポジション、リアルスケールでの実世界インタラクション環境における知覚研究等も行なった。

インフォスクールプロジェクト(アドバンスド・メディア・スクール)

研究期間：2004年度～継続中

研究担当：入江経一、ジェームス・ギブソン、赤羽亨

インフォスクールプロジェクトは、先端的メディア教育や研究機関での創造的な空間と、情報環境を構築し、デザインすることを目的とする。ここでは学生、教員、研究者のための新しいワークスペースのプロトタイプ空間と情報インターフェイスを制作する。それらのプロトタイプを実際に使用しながら検証し、将来のメディアスクール構想に役立つものにしていくことを目指している。

ネットワークを介した双方向コラボレーション／情報共有システムの開発

研究期間：2004年度～継続中

研究担当：吉田茂樹、山村明義、神成淳司

多人数が双方向の情報交換や情報共有、各種の共同作業が行えるシステムを開発することを目的とし、そのシステムに組み込むことができる各種の基本機能の検討、開発およびそれらの組合せによる応用方法などについて検証を行う。

遠隔地の相手や物の個別情報を交換／共有し、それを生かして共同作業を行うシステムの開発および検証を行う。

プロセスベースド・メディアアート・プロジェクトのための情報システム研究開発

研究期間：2005年度

研究担当：福田幹、吉岡洋

特定の場所や枠組におさまらない、プロセスを重視するイベントの情報発信と記録についての新しいシステムを研究開発した。(2005年10月から11月に行われる東京ドイツ文化センター主催のイベント『MobLab』)で実施)

ガングプロジェクト

研究期間：2005年度～継続中

研究担当：赤羽亨、ジェームス・ギブソン、タカラインデックス eRラボ(株)

実際に玩具をデザインすることを通して、情報技術を活用した新しい電子玩具についての研究を行う。リサーチ、ブレインストーミング、プロトタイピング等をワークショップ形式で行いながら、最終的に企画案ひとつをメンバー全員で作りに上げていく形式を取る。これにより、メンバー全員の能力と労力を集中することができ、より完成度の高い企画が期待できる。また、プロトタイピングについても、いっそう積極的に取り組み、製品と同程度のユーザテストが行えるような物を制作することを目指す。最終的には玩具メーカーへのプレゼンテーションや、研究成果を展示する機会を積極的に設け、製品化についてもアプローチする。

プログラマブル・デバイス・プロジェクト(PDP)

研究期間：2005年度～継続中

研究担当：小林茂、赤松正行

「プログラマブルなデバイスによって可能となる作品や、新しいインターフェイスの可能性を探る」ことを目的としている。なお、ここでの「プログラマブルなデバイス」とは、チップ単体のことを指す場合もあれば、さまざまなコンポーネントから構成されたデバイスを指す場合もある。

- ・GAINERを教材として活用したワークショップの開催(学内外)
- ・スタンドアロンで動作するデバイス作成のノウハウ確立
- ・パーソナル・ファブリケーションの実践
- ・今までの成果を活用した作品制作
- ・3年間の活動をまとめたアーカイブの作成

MIRAGE：アーティストのためのコンピュータ・ビジョン

研究期間：2005年度～継続中

研究担当：赤松正行、ジャン＝マルク・ベルティエ

インタラクティブアートにおけるコンピュータビジョン技術の応用研究を行う。60年代の後期以降、Video PlaceやVery Nervous Systemなどさまざまなメディアアート作品でコンピュータビジョン技術が早い時期から利用されてきた。一方で、最新技術の研究レベルと一般クリエイター向けツールのレベルの隔たりが大きくなっている。これは、数学などの専門知識を持たない人に対する教育資料が乏しいため、親しみにくい分野となっていることが要因のひとつと考える。

インタラクティブアートにおいてコンピュータビジョンの可能性を探るために作品制作を、そして必要に応じてソフトウェアデザインと教育資料作成を行う。

ウェブアーカイブプロジェクト

研究期間：2006年度～継続中

研究担当：古堅真彦、瀬川晃、鈴木宣也、小林桂子

多様な文化資産が多く存在する地方都市をターゲットに、ウェブ、CGIやデータベースなどのインターネット上の技術を利用して、その文化資産をできるだけ「生きた」情報としてウェブ上に有効に展開することを目的とする。

実際の地方都市を設定し、その文化資産をウェブ上に効果的に展開することを試みる。また、ウェブ展開自体は単に技術的追究をするのではなく、「見ってもらう」ためのウェブサイトを構築するためのデザインについて研究開発を行い、現在の最新のウェブ技術を考慮しながらサイト構築を試みる。

芸術情報学アーカイブプロジェクト

研究期間：2006年度～継続中

研究担当：関口敦仁、小林昌廣

芸術全般に対し情報学的見地からアプローチする。芸術に付随する情報ではなく、芸術から派生する情報について分析し、また、これらの効果的なアーカイブ研究を行う。芸術作品および芸術活動は、一般に特定のパターンを持たないと解釈されている。しかしながら美的価値が生成される過程において、特定の作家や作法、時代背景など特定の側面から分析を行うことで、あるパターンが見出せるのではないかと考える。このような芸術作品やその活動において、美的価値を生成させる要素についての研究とその研究視点を利用したアーカイブ研究を行う。

本プロジェクトの前身である「作法芸術アーカイブプロジェクト」に関連した研究、美術史全般を対象とした作品に対する考察と、近世および近代絵画の分析と特徴抽出、現代芸術のカテゴリライズとアーカイブなどが研究対象となる。

高精細画像によるコンテンツ制作プロジェクト

研究期間：2006年度～継続中

研究担当：前田真二郎、三輪真弘、関口敦仁、齋藤正和

高精細画像方式、いわゆるHD方式による視聴環境を前提とした映像表現の創造的研究。我が国では、家庭におけるIT革命を支える基盤としてテレビ放送のデジタル化が推進されている。2011年に現行のアナログ放送がデジタル放送に移行する計画は広く知られており、現在はまさに新方式への移行期である。近年、HD方式に対応した多数の映像機器が開発され、新型ゲーム機にはHD映像の再生機能が盛り込まれるといった状況がある。急速に高精細な映像視聴環境が普及していくことが予想されている。

この技術革新には、画質が鮮明に美しくなるといった変化だけでなく、新たな表現形式や視聴形態を生み出す可能性を含んでいるのではないだろうか。従来方式との差異に着目しながら、HD方式によって切り開かれる新たな映像表現を見つけることを目標とする。

地域内ネットワーク構築プロジェクト

研究期間：2007年度～継続中

研究担当：山田晃嗣、石田亨

ネットワークを流れるストリーミングなど、コンテンツ流通に関する技術的な研究や、コンテンツを利用する環境についても研究を行う。コンテンツ流通に関しては、大容量のコンテンツをメインとして流通基盤環境の構築を行う。実験環境は、RIBBII（地域間相互接続プロジェクト）にて行っている定常動画配信実験に参加し、HDVやDV映像の送受信を行う。

コンテンツの利用については、ハイブリッドラーニング環境を構築し、コンテンツ作成、利用実験等を行う。なお、これらの環境はVPS（Virtual Private Server）を利用して構築するため、VPSのサービス品質等についてもあわせて評価する。またこれらのコンテンツを効果的に利用するため、地域内ルーティングについての見直しも同時に行う。

実世界指向インターフェイスプロジェクト

研究期間：2007年度～継続中

研究担当：小林孝浩、平林真実

情報と向きあう時には、これまでマウスやキーボード、ディスプレイにとらわれ続けてきた。技術の発展に伴い、必ずしもこの必要がなくなってきたにも関わらず、現在も汎用的な入出力装置（インターフェイス）としては揺るぎない。しかし具体的な利用場面では、それぞれに特化したインターフェイスが有用であることは明らかである。

本プロジェクトでは、マウスやキーボードといった従来のユーザインターフェイスを、実世界指向というキーワードで新しく提案する。すなわち、物体の存在や操作者の身体性を活かしたインターフェイスを主な対象とし、具体的な形態を実現しつつ、これらの可能性を探る。

ユビキタスとコンテンツ研究プロジェクト

研究期間：2007年度～継続中

研究担当：鈴木宣也、小林茂

インターネットなどの情報ネットワークに、いつでも、どこからでもアクセスできる環境、つまりユビキタスが普及すると、場所に捉われない情報技術や芸術作品、あるいは娯楽が実現できるようになる。しかし、RFIDなどの個別機能は充実してきたが、機器同士や機器と人の関係などを扱う研究はまだそれほど多くない。最近では M2M (Machine-to-machine) と機器同士をつなぐ技術開発も始まるようになっている。今まで、1つのモノに1つの機能と考えられていた機器が、機器同士の通信によりインテリジェントに関係性を変化させることができれば、人を取り巻く環境に対する意識や考え方に変化をもたらす可能性がある。

本プロジェクトではユビキタスをテーマに、ネットワーク通信可能な機器同士の関係と、その関係を動的に変化することのできるシステムを構築し、そのシステムに応じたコンテンツを研究することを目的とする。

異なる機器、あるいは同じ機器が多数あることを想定し、その機器同士の通信から、創発的な協調システムの構築、あるいはその協調システムを人の行動に応じて動的に変化するシステムの開発を行う。

ロカティブ・メディア プロジェクト

研究期間：2007年度～継続中

研究担当：前林明次、関口敦仁、遠藤孝則

小型化するコンピュータとモバイル・テクノロジー、GPSやGoogle Earthなどの地球規模での位置情報検出と情報の可視化技術、さらに街中いたるところに設置されたカメラによる監視システムなどが一般化しつつある現在、わたしたちの「場所」に対する概念、「場所」と身体の関係性は大きく変わりつつある。このような状況の中、場所/メディア/身体との関わりを次の5つの視点から捉え直し、新たな表現を模索する。

- Location, Site 「場所」の選択
- Mapping マッピング、情報の重ね合わせ
- Ambulation 移動すること
- Interface 身体/場所/概念の接点
- Network 情報の共有

10. メディア文化センター（CMC）の活動

デジタルメディア環境の表現活動は、個人の自己表現に帰着する従来の芸術活動とは異なり、プログラマやエンジニアとの共同作業が前提となるだけでなく、たえず社会とのダイナミックな相互作用が必要とされます。そのため、表現者による一方的な作品提供ではなく、積極的に外部の社会に働きかける開かれた意識が必要です。

メディア表現活動に不可欠であるこのような意識を高め、その社会的機能を維持することを目的として、IAMASと地域社会とを媒介するインターフェイスの組織、附置研究機関メディア文化センター（Center for Media Culture、通称 CMC）を大学院の開学と同時に設置しました。

このセンターが有する機能としては、① IAMASの活動を常に把握・評価し、それを地域の社会や産業はもちろん、広く国際社会へと媒介する機能（大学と社会とのインターフェイスとしての役割）、② 展覧会やシンポジウムを企画するミュージアム機能、③ 過去の活動を蓄積し分析・評価するデータベース機能、④ さまざまな媒体による広報・出版活動、⑤ 国内外のメディア文化関係研究機関と連携するネットワーク機能が挙げられます。

これまでに、市民参加型イベント「岐阜おおがきビエンナーレ」の開催、「ユネスコデジタルアーツアワード2003」のホスト、「アルス・エレクトロニカ」でのキャンパス展示、「IAMAS in Yokohama展」など展覧会やシンポジウムの開催や、国内外からの研究者の招聘事業、海外大学との協定締結による国際レベルのネットワーク形成といった諸活動を積極的に展開してきました。

2006年度の当センターの組織については、大学院の専任教員（教授）がセンター長を兼務し、専任の講師1名、嘱託研究員2名および情報支援職員1名から構成されています。これまでのさまざまな活動により、IAMASの教育研究活動が広く認知され、海外の教育研究・文化機関から、学生や研究者の受入れ、連携協定の締結、展覧会への参加などのオファーが急増するなど、国内外からの高い評価の獲得に至っています。

10.1 イベントの開催

10.1.1 岐阜おおがきビエンナーレ（世界メディア文化フォーラム）

アカデミーの開学を記念して開学1年前の1995年に「世界メディア文化フォーラム」を「インタラクティブ」というタイトルで、岐阜県と大垣市の協力を得、大垣市ソフトピアセンターで開催しました。1997年から会場をソフトピアジャパンセンタービルに移し、隔年のビエンナーレ形式で2001年までに4回実施しました。「イ

ンタラクティブ」では毎回、世界のメディアアートの優れた最新作品の紹介を行い、招待作家によるアーティストトーク、国内外のアーティストや研究者がメディア文化の未来を語る国際シンポジウムなどを開催しました。

2004年には、これを「おおがきビエンナーレ」と改称し、大垣市の市街地を舞台とし、ソフトピアジャパンや市街地の空き店舗等を利用した作品展示、シンポジウム、パフォーマンス等のイベントを繰り広げました。施設入場者数は約8,000人を数え、地域の中心市街地活性化に寄与しました。また、地域のみならず国内外との交流も視野に入れ、イタリアのブレラ・アカデミーで教鞭をとるスタジオ・アズーロのパオロ・ローザと彼の学生による作品展示、IAMAS教員と地元高校生グループによる公演、大垣市のブラジル人コミュニティの中学生とのワークショップなども展開しました。

ボランティアや商工会などの協力を得た市民参加型イベントとして、日本におけるメディアアート系の学校の地域の催しへの関わりへの先駆的事例として話題になり、新聞やテレビ等メディアにも取り上げられ広く紹介されました。

第2回目は、名称を「岐阜おおがきビエンナーレ」と変更し、シンガポール、タイ、フィリピン、インドネシア、インド、中国、韓国などアジア各国からアーティストを招き、2006年度に開催しました。大垣市街地に点在する空き店舗、寺院や神社、またソフトピアジャパンセンタービル等を舞台として作品展示、パフォーマンス、ワークショップ、シンポジウム等を展開し、施設入場者数は約10,000人にのぼりました。

10.1.2 ユネスコデジタルアーツアワード2003

ユネスコがデジタルアート促進を目的として世界その他機関と協同して開催するデジタルアートコンクール、ユネスコデジタルアーツアワード（Unesco Digital Arts Award）の2003年度のホストをIAMASが務めました。世界各国から審査員がIAMASに集まり、審査会を実施しました。ここでグランプリを受賞した作家が、アーティストインレジデンス（AIR）としてIAMASに6ヶ月間滞在し、制作を行いました。また他の入賞作品も「おおがきビエンナーレ」の場で作品展示を行いました。

10.1.3 アルス・エレクトロニカでのキャンパス展示

2004年にオーストリア・リンツ市で開催された世界最大のメディアアートの祭典アルス・エレクトロニカ（Ars Electronica）では、欧州以外の教育機関としては初めてキャンパス展示に招待され、大規模な学校紹介デモンストレーションを行いました。

この多大な成果は、地元紙のみならずニューヨークタイムズをはじめ欧米のジャーナリズムにも大きく取り上げられ、専門家からも非常に高い評価を得ました。この結果、IAMASへの海外からの問い合わせが、以前にも増してきわめて多数寄せられるようになりました。

10.1.4 SOURCE OF LIFE はじまりの水

—IAMAS in Yokohama展

2006年に、主として首都圏向けにIAMASの活動をいっそうPRするため、横浜市のBankART Studio NYKで「SOURCE OF LIFE はじまりの水」展を開催しました。

在学生や卒業生の作品展示、プロジェクト研究の成果の紹介だけでなく、実際の講義や実習の様子が体験できるワークショップやサウンドイベントまでを展開し、マスコミや技術・アート双方の関係者も多数来場するなど、首都圏におけるIAMASの志願者に広く学校をアピールし、入場者数は約800人と成功を収めました。

10.2 アーティストインレジデンスなど

開校以来、従来の芸術やジャンルの枠組にとらわれない実験的な作品で活躍する国内外のアーティストを公募で選定し、IAMASに滞在し創作活動を行ってもらう「アーティストインレジデンス(AIR)」という客員芸術家の招聘プログラムを設けています。この事業は、学生にとっては現役アーティストの制作現場に立会うことができ、その才能に直に触れることで多くの刺激を受けるなど、制作の実践について学習する貴重な機会となっています。2006年度までに国内外から20名のアーティストを招聘しました。

2000年12月には、東京都写真美術館で「AIR—アーティストインレジデンスとIAMAS展」を開催し、それまでに滞在した作家たちがその滞在中に制作した作品の一部を展示しこの活動を紹介しています。

AIRは、世界中のアーティストにとっても非常に魅力的な事業であり、広報効果も大きく、Webへのアクセスや照会も多数にのぼります。なお、2005年度までは1年間で2名を招聘していましたが、予算の関係から、2006年度以降は1年間で1名(6ヶ月滞在)としています。今後、学生の興味にマッチした高度なアーティストを招聘できる広報を強化し、学内イベントや年間スケジュールに合わせた招聘時期を設定して行く予定です。

またAIRだけでなく、海外からの研究者やアーティストの訪問も多く、彼らによるレクチャーやワークショップは学生に大きな刺激を与えています。

10.3 海外大学との連携協定

急速に進展する電子メディアとグローバルなネットワーク環境は、地理的な距離や、言語、国家などの境界を超えた真の国際化を、日常生活にもたらしています。それに伴い、わが国の社会のなかで外国人が果たす文化的な役割も今後拡大してゆき、こうした中、我々の世界観は、これまでにない多様なものとなっていくと思われまふ。

多様化した社会をリードする新たな価値観の提示という点においても、情報社会における社会環境を熟知するとともに、国際レベルの広く深い教養をもつ人材を育成することが求められています。

IAMASが目標とするこのような人材の育成に際しては、海外の教育機関との連携体制の構築が極めて効果的であり、開学以来、海外の大学、教育機関と連携協定を締結し、短期間での学生派遣を相互に行っています。

海外教育機関からの連携協定の申し込みは、2006年度までに欧州・北米・アジア・ロシア・東欧など、全世界の26校からなされています。そのうち提携が実現しているのは、南カリフォルニア大学(USA)、ダートマス大学(USA)、レイベンスボーンデザイン通信大学(UK)、リンツ美術工芸大学(オーストリア)、シュリシティー芸術デザイン技術学校(インド)などです。

派遣された学生は最先端の技術など海外の動向に触れて、その経験を帰学後の研究や制作へと生かしています。

こうした連携事業も、メディア文化センターが主体となって展開しています。

11.開催イベント

11.1 展覧会

第1回世界メディア文化フォーラム

インタラクシオン'95 インターラクティブ・アートへの招待展

会期：1995年7月17日～24日

会場：大垣市サイトピアセンター（文化会館）

入場者数：約10,000名

主催：岐阜県

協力：大垣市

協賛：ソニー株式会社、日本シリコングラフィックス株式会社、アップルコンピュータ株式会社

企画構成：坂根巖夫

展覧会準備：岐阜県企画部国際情報科学芸術アカデミー開設準備室、藤幡正樹、関口敦仁、若林弥生

協力：古石篤子、林喜代種、南良一

意匠制作：永原康史

情報提供：NTT/ICC推進室

設営：日本イベント企画株式会社

出品作家：岩井俊雄、ジム・キャンベル、リュック・クールシェヌ、クリスタ・ソムラー&ロラン・ミニョノー、ジェフリー・ショー、エド・タネンバウム、マイケル・ネイマーク、アグネス・ヘゲダシュ、ジャン＝ルイ・ボワシエ、デビッド・ロクビー

アート・アンド・メディア国際シンポジウム

会期：1995年7月19日

出演者：荒川康久、岩井俊雄、梶原拓、小林弘人、坂根巖夫、ジェフリー・ショー、ポール・デマリーニス、藤幡正樹、水越伸、ほか

第2回世界メディア文化フォーラム

インタラクシオン'97 拡がりゆくメディア・アートへの招待展

会期：1997年3月10日～19日

会場：ソフトピアジャパンセンター

入場者数：11,352名

主催：世界メディア文化フォーラム実行委員会（岐阜県・大垣市）

企画・運営：IAMAS（岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー）

後援：外務省、文部省、農林水産省、通商産業省、運輸省、郵政省、建設省、自治省、国土庁、カナダ大使館、ドイツ連邦共和国総領事館、名古屋アメリカン・センター

協賛：日本シリコングラフィックス・クレイ株式会社、アップルコンピュータ株式会社、ソニー株式会社、三洋電機株式会社、日商エレクトロニクス株式会社

事務局：IAMAS（岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー）

チーフ・キュレーター：坂根巖夫

スタッフ：IAMAS教員スタッフ、同事務局スタッフ、同学生有志

協力：金築浩史（（有）オー・エヌ・ティー）

意匠：永原康史

施工：株式会社ヨシハラ工房

出品作家：アート+コム、岩井俊雄、ジム・キャンベル、クリスタ・ソムラー & ロラン・ミニョノー、マイロン・クルーガー、ヘンリー・ジー、ジェフリー・ショー、テクラ・シフォルスト、藤幡正樹、フライシュマン/ストラウス/ボーン

アート・アンド・メディア国際シンポジウム

会期：1997年3月13日～14日

出演者：池内了、加藤尚武、佐倉統、長野敬、室井尚、ほか

第3回世界メディア文化フォーラム

インタラクシオン'99

インターフェイス対話するメディア・アート展

会期：1999年3月5日～14日

会場：ソフトピアジャパンセンター

入場者数：約15,000名

主催：世界メディア文化フォーラム実行委員会（岐阜県+大垣市）

企画・運営：IAMAS（岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー）

助成：国際交流基金

後援：外務省、文部省、通商産業省、運輸省、郵政省、建設省、自治省、国土庁、名古屋アメリカン・センター、在大阪イタリア総領事館

協賛：日本シリコングラフィックス株式会社、アップルコンピュータ株式会社、株式会社アプティ、ソニー株式会社、日商エレクトロニクス株式会社、エム・ビー・エス株式会社、NECホームエレクトロニクス株式会社

事務局：IAMAS（岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー）

チーフ・キュレーター：坂根巖夫

スタッフ：IAMAS教員スタッフ、同事務局スタッフ、同学生有志

協力：金築浩史（（有）オー・エヌ・ティー）

意匠：永原康史

施工：株式会社ヨシハラ工房

出品作家：タマシュ・ヴァリツキー、エミリー・ウェイル、スタジオ・アズーロ、スコット＝ソーナ・スニップ、デビッド・スモール/トム・ホワイト、クリスタ・ソムラー/ロラン・ミニョノー、近森基+久納鏡子、イレーヌ・ブレチン、ロナルド・マクニール/ウィリアム・キース、ダニエル・ローズイン

アート・アンド・メディア国際シンポジウム

会期：1999年3月7日～8日

出演者：アクセル・ヴィルツ、エルキ・フータモ、レヴ・マノヴィッチ、ダン・オウサリバン、ほか

第4回世界メディア文化フォーラム

インタラクティブ'01 拡張するイメージとの対話

会期：2001年10月26日～11月4日

会場：ソフトピアジャパンセンター

入場者数：4,721名

主催：世界メディア文化フォーラム実行委員会（岐阜県・大垣市）

企画・運営：IAMAS（情報科学芸術大学院大学+国際情報科学芸術アカデミー）

チーフ・キュレーター：坂根巖夫

後援：総務省、外務省、文部科学省、経済産業省

協賛：NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]、ソニー株式会社、株式会社ワコム、エプソン販売株式会社

出品作家：カミーユ・アッターバック、アルス・エレクトロニカ未来研究所、岩田洋夫、ジム・キャンベル、児玉幸子+竹野美奈子、ティファニー・ホルムズ、ウォルフガング・ミュンヒ+古川聖、アーノン・ヤール、ジェイ・リー+ビル・キース、ケイシー・リース、ゴラン・レビン、タマシユ・ヴァリツキー+アンナ・セペシ、リュック・クールシェヌ、カール・ストーン、タミコ・ティール+ザラ・ウシマンド

国際シンポジウム

会期：2001年10月28日

出演者：タミコ・ティール、マイケル・ネイマーク、ジャン＝ルイ・ボワシエ、マリナ・グルジェニッチ・マウラー、吉岡洋

第5回世界メディア文化フォーラム

おおがきビエンナーレ2004 未来の学校

会期：2004年2月21日～3月7日

会場：岐阜県大垣市内各所

入場者数：約8,000名

主催：世界メディア文化フォーラム実行委員会（IAMAS、岐阜県、大垣市）

企画：IAMASメディア文化センター

後援：外務省、総務省、経済産業省、独立行政法人国際交流基金、岐阜県教育委員会、大垣市教育委員会、財団法人岐阜県国際交流センター、財団法人大垣国際交流協会

出品作家/出演者：あいだだいや、赤松正行、井垣理史+高木理恵+伏木啓+山田珠実、石塚展久、ジョアンナ・ウォーカー+ステファン・ブルーム、イー・ジンウォン、宇佐見理、宇田敦子、ウルティカ、エレファント、おおがき蛇居拳太鼓保存会+大垣工業高校太鼓部、岡崎竜+増田一太郎、神里亜樹雄+柴田知司+真下武久、からだプロジェクト赤組、カルシウムカンパニー、かわむらたけこ、ノーラ・クルッグ、クワクポリョウタ、極楽ブラザーズ、佐近田展康、笹かまぼこ、柴田悠基、ミルトン・ソガベ、チルチル、トリガーデバイス、コビ・ファン・トンダー、西野毅史、野村誠、林洋介、ヒシャム・M・ビズリ、ウォルフ・ヘルツレ、ジャックリーヌ・ベルント、パスカル・ボース、ホリイサト

シ、堀井哲史、アンドレア・ポリ、エリック・マイエ、前崎悦子、ジェームズ・マックカートニー、松本典子、松本祐一、マルガサリ、みやばら美か+すぎもとたつお、チャンダ・メンヤ、パオロ・ローザ、山田拓生、山本大嗣、横山正、吉岡洋、鷺田清一、DSPBox、イアマスTVプロジェクト、mimiZ、ShinaBand

概要：開学当時から開催していた「インタラクティブ」から、企画展だけでなく、ワークショップやシンポジウムも含めたイベントを地域のなかで展開していこうと、「おおがきビエンナーレ」が構想されました。「未来の学校」というテーマは、本来の「学校」の制度から外へ飛び出すことを意味し、空きビルや商店舗、ビルの壁面、地下道、小学校、ストリートなど大垣市街の二十数カ所を縦横無尽に使って、展覧会、シンポジウム、サウンドイベントなどを開催しました。一般の市民や市内に住むブラジル人コミュニティとも連携して、さまざまなワークショップも展開、学校と多様な地域社会との接点となる足場を築きました。また、2003年度にIAMASがホストを務めた「ユネスコデジタルアーツアワード2003」の入賞者の作品も併せて展示しました。

岐阜おおがきビエンナーレ2006 じゃんけん：運の力

会期：2006年10月6日～15日

会場：岐阜県大垣市内各所

入場者数：10,163名

主催：IAMAS、岐阜県、大垣市、財団法人自治総合センター

ディレクター：吉岡洋、グナラン・ナダラン

企画制作・進行：情報科学芸術大学院大学メディア文化センター

後援：外務省、総務省、経済産業省、独立行政法人国際交流基金、岐阜県教育委員会、大垣市教育委員会、財団法人岐阜県国際交流センター、財団法人大垣国際交流協会、大垣市観光協会

出品作家/出演者：磯垣広野、井上信太+H.584、マルシア・ヴァイツマン、タッド・エルミターニョ、拡大鏡、川瀬哲也、グナラン・ナダラン、ヴェンザー・クライスト、斉田一樹+三原聡一郎+むぎばやしひろこ、鈴木宣也、鈴木悦久+松本律子、サショ・セドラチェック、高木寛貴、カモン・パオサワット、原久子、セオ・ヒョジョン、平林真実、藤田紘一郎、古堅真彦、ズルキフリ・マハムード、山川K.尚子、吉岡洋、ラックス・メディア・コレクティブ、ジャムセン・ロー、DIDプロジェクト、dracom、HANA☆JOSS+早川貴泰、imo、MOBIUM

SnapShot展：吾妻宣紘、荒木淳平、五十嵐友子、井出絢子、今村公美、宇佐美真心、川北奈津+鈴木宣也、桑山佳代子、坂本菜里子、ジオメディアコンテンツプロジェクト、時間旅行楽団、世羅恭大、ゼロから/を見直す会、高尾俊介、濱哲史、春成つむぎ、表現工学専攻準備室、星裕子、村岡朋美、村上寛光、山光菜智、山本信幸、吉田麻実子、若見ありさ、ALIMO、The Breadboard Band、electric resistance、イアマスTVプロジェクト、PAN、SH project、SHY

概要:大学院大学スタジオ4でメディア美学の教鞭をとる吉岡洋に加え、メディアアートのキュレーター、批評家として国際的に活躍するグナラン・ナダラヤンがディレクションを担当しました。ビエンナーレの全体テーマとして、「じゃんけん:運の力」を掲げ、じゃんけんという遊びを非西欧的で柔軟な神話的発想としてとらえ、そこから「予定」や「計画」に対して介入する「運」や「偶然性」、グー、チョキ、パーの三つの手が絶対的な勝者をもたない循環性へと視野を広げ、多様なアプローチを提示しました。招聘アーティスト、学生、卒業生による作品展示やパフォーマンス、ワークショップ、シンポジウム、アーティストトークなどを、前回同様、空き店舗や寺社など、大垣市の街のなかに点在するさまざまな場所で行いました。また、特に「アジアのメディアアート」に焦点をあて、7カ国7組のアーティストを招聘し、交流を深めました。また、ビエンナーレに併せて、IAMASを紹介するSnapShot展をソフトピアセンタービルで開催しました。

アルス・エレクトロニカ2004 キャンパス展

IAMAS: Progressive Media Art Education from Japan

会期:2004年9月2日~7日

会場:リンツ美術工芸大学、Movimento、Stadtwerkstatt

入場者数:約5,000名

共催:アルス・エレクトロニカ、リンツ美術工芸大学

協力:ATRメディア情報科学研究所/NiCT、オーストリア航空

展覧会ディレクター:クリスタ・ソムラー、横山正

作品選者:赤松正行、小田英之、アンドレアス・シュナイダー、鈴木宣也、関口敦仁、永原康史、古堅真彦、前田真二郎、三輪真弘、吉岡洋

運営:福田幹、小林桂子、植田憲司、福田史、レイナー・ゼンドロン、アンドレ・ゾゴリー、IAMAS事務局

展示設営:関口敦仁、クリスタ・ソムラー、ロラン・ミニョノー、前田真二郎、古堅真彦、鈴木宣也、金築浩史、西野隆史、上山朋子、佐藤忠彦、遠藤孝則、齋藤正和、松本祐一、クリスチャン・エダー、ウフク・サーベスト

グラフィックデザイン:アンドレアス・シュナイダー、梅影梢、加藤修太、佐藤ちひろ、永島靖之、吉村誠貴、渡辺淳

出品作家/出演者:アーカイ美味んぐ、赤松正行、阿部由布子、石塚展久、池田泰教、稲田愛子、今尾日名子、岩田勝巳、上峰敬、ジョアンナ・ウォーカー、宇田敦子、内海亜衣子、遠藤孝則、大石暁規、大橋弘典、岡澤理奈、岡部正、岡本彰生、緒方壽人、於勢春恵、片岡勲人、川北奈津、川寄鋼平、川村武子、河村陽介、木村悟之、ジョン・キャンベル、栗田佳代、桑山佳代子、小林孝浩、後藤宏旭、斉田一樹、齋藤朋彦、齋藤正和、桜木拓也、桜木美幸、佐藤千聡、佐藤知裕、作法芸術アーカイブプロジェクトチーム、繁田智行、芝尾幸一郎、柴田悠基、鈴木宣也、鈴木悦久、関口敦仁、高嶺格+岩崎正嗣、土屋紳一、坪井真由美、タミコ・ティール、手嶋林太郎、栃木博子、永嶋敏之、永島靖之、

長島勇太、中原淳、西美濃コンテンツサービス、西山千晴、西脇直毅、長谷川愛、早川貴泰、林洋介、原田克彦、日野圭子、福島諭、福森みか、二神建城、ジャン=マルク・ベルティエ、前崎悦子、前田真二郎、前林明次、松本典子、真鍋大渡、馬超、松永ケイ子、水谷理人、みやばら美か+すぎもとたつお、森田健、安野太郎、山川K.尚子、山下裕智、山田興生、山辺真幸、山本大嗣、山本努武、吉岡洋、エリック・ライオン、るさんちまん、若見ありさ、渡邊淳、anaguma+KLOMA、Apple Smoothie、hrr、IAMAS応援団、イアマスTVプロジェクトチーム、InfoScapeプロジェクトチーム、Meor、mimiZ、POM、Resonic.sir.kit、TCY、TEAMchman、710.beppo

概要:オーストリア、リンツ市で開催されるヨーロッパ最大のメディアアートの祭典「アルス・エレクトロニカ2004」で、「IAMAS: Progressive Media Art Education from Japan」と題したキャンパス展示を開催しました。キャンパス展示とは、2001年に始まった同フェスティバルの展示のひとつで、世界各地のメディアアートの教育を行っている学校の紹介を行うものです。ウィーン応用芸術大学、ドイツのケルンメディア芸術大学、スイス・チューリッヒの芸術メディアデザイン大学に続いて、IAMASはEU圏以外の国の学校として初めて紹介されました。IAMASのユニークなカリキュラム、プロジェクトの紹介、学生および教員の作品展示、映像作品の上映の他、ワークショップ、レクチャー、サウンドパフォーマンス、ラジオ放送、カフェなどを多彩に展開しました。国内外のマスコミでも取り上げられ、IAMASはその成果を強くアピールしました。

SOURCE OF LIFE はじまりの水 - IAMAS in Yokohama 展

会期:2006年3月17日~21日

会場:BankART Studio NYK

入場者数:795名

協力:BankART1929、Sunhayato

出品作家/出演者:アドバンスト・メディア・スクール、池田泰教+岩田勝巳、稲田愛子、今尾日名子、マルシア・ヴァイツマン、上峰敬、宇田敦子+福田史、大石暁規、大橋弘典、岡野良久、岡部正、川北奈津+鈴木宣也、河村陽介、ガングプロジェクト、木村悟之、クワクボリョウタ、桑山佳代子、齋藤正和+手嶋林太郎、櫻井俊輔、桜木美幸、作法芸術アーカイブプロジェクト、ジオメディアコンテンツプロジェクト、次世代パフォーミングアートの創造的研究プロジェクト、高嶺格、高嶺格+岩崎正嗣、谷口貴志、田部井勝+宮内康乃、坪井真由美、寺脇裕子、西脇直毅、長谷川愛、早川貴泰、日野圭子、福原志保+ゲオルグ・トレメル、福森みか、プログラマブル・デバイス・プロジェクト、榎尾あき、増田一太郎、馬超、松永ケイ子、村岡朋美、森田健、山下裕智、山本大嗣、山本努武、るさんちまん、若見ありさ、イアマスTVプロジェクト、Infoscapeプロジェクト

ワークショップ:赤松正行、ジェームス・ギブソン、小林茂、古堅真彦、三輪

真弘

サウンドイベント:さかいいいしう & 徳久ウィリアム、すずえり、鈴木悦久、福島諭、古舘健 +KLOMA、松本祐一、mimiZ、The Breadboard Band

概要:アルス・エレクトロニカ2004キャンパス展示以降、海外でこれまでも増した知名度を得たIAMASは、国内での一般に対する知名度を更に上げることを目的として、首都圏でのイベントを構想しました。デザインや映像に関するクリエイターや企業、教育を支援する横浜市の管轄であるBankART Studio NYKにて、展覧会、サウンドイベント、ワークショップを開催しました。4日間にわたって、マスコミ、教育機関関係者、美術関係者、企業関係者、学生、入学志願者など多くの来場者を迎えました。作品は主に卒業生のものを展示し、プロジェクト、アーティストインレジデンス、これまでの学外での展覧会などの活動も紹介しました。またIAMASでの日常的な教育の現場を再現する試みも行い、好評を得ました。

11.2 学校行事

11.2.1 オープンハウス

	開催期間	会場	入場者数
	1999年8月2～6日	IAMAS	
	2000年9月30日～10月1日	IAMAS	
	2001年8月4～5日	IAMAS	94名
	2002年8月3～4日	IAMAS	160名
	2003年8月2～3日	IAMAS	142名
	2004年7月31日～8月1日	IAMAS	162名
	2005年8月6～7日	IAMAS	191名
	2006年8月5～6日	IAMAS	265名

11.2.2 修了研究発表会・卒業制作展

	開催期間	会場	入場者数
第1期生	1998年2月10～22日	大垣市情報工房	
第2期生	1999年3月5～14日	大垣市情報工房	
第3期生	2000年2月18～21日	ソフトピアジャパンセンター	
第4期生	2001年2月23～26日	ソフトピアジャパンセンター	
第5期生	2002年2月22～25日	ソフトピアジャパンセンター	566名
第1・6期生	2003年2月27日～3月2日	ソフトピアジャパンセンター	830名
第2・7期生	2004年2月26～29日	ソフトピアジャパンセンター	790名
第3・8期生	2005年2月24～27日	ソフトピアジャパンセンター	770名
第4・9期生	2006年2月23～26日	ソフトピアジャパンセンター、IAMAS	974名
第5・10期生	2007年2月22～25日	ソフトピアジャパンセンター、大垣市情報工房	909名

1996.04—1997.03

岩井俊雄 (日本)

筑波大学芸術専門学群で学ぶ。初期はフリップブック、ゾートロープなどの映画前史のメディアを現代的に蘇えらせた作品を発表。その後、コンピュータを駆使し、現実のオブジェと映像が融合したかのように知覚されるミクスト・リアリティ、映像がインターフェイスとなって音楽を奏でる作品へと移行。

1996年、水戸芸術館にて発表した坂本龍一とのコラボレーション・パフォーマンスで、アルス・エレクトロニカのインタラクティブアート部門グランプリ受賞。2002年、東京大学 先端科学技術研究センター特任教授に就任。ジブリ三鷹の森美術館の映像装置も担当した。

作品 : 「Project — images play music」

IAMAS マルチメディア工房オープニングのために制作。グランドピアノの上につり下げられた半透明のスクリーンと部屋の左右の壁に投影された3つのイメージを鑑賞者が操作することで、音と映像が相互に関係し合う。ピアノの上に現れた光の映像があたかもピアノを演奏しているかのように見える。

作品 : 「イメージ・オブ・ストリングス」

タッチセンサーを指先でこすることで映像が生まれ、目の前のヴァイオリンから放射状に光のイメージが現われ、音色やリズムにあわせて空中に舞い広がる。1992年に制作された『映像装置としてのピアノ』に続くインタラクティブ作品。

ハーミラーを使って実際のヴァイオリンの上に、精緻なコンピュータ映像を重ね合わせ、それをシンセサイザーで合成されたヴァイオリンの音と組み合わせ、リアルとバーチャルの境目をよりあいまいなものとして演出した。

1997.10—1998.03

岩井俊雄 (日本)

作品 : 「テーブルの上の音楽」

テーブルの上に投影された光の動きを36個のプッシュスイッチの組み合わせによってパズルのように変化させながら、音楽を生成させる装置。テーブル上にあるスイッチに直接映像を投影することによって、映像そのものがインターフェイスとなり、映像と音のコントロールを身体の動作によって直接行おうという試み。また複

数の参加者の操作が同時に受け入れられるインターフェイスをシンプルな形で実現した。

作品 : 「6台のピアノによるリフレイン」

6台のMIDIピアノを使って、音のダイナミックな移動とコンピュータによる回転する映像を生み出すインタラクティブ・サウンド・インスタレーション。6台のピアノの中央には円形スクリーンがあり、天井から音に合わせて生み出される光の映像が投影される。音は隣のピアノへと移動してゆき、投影される光は音階によって色が変化する。

1998.07—1999.03

Christa Sommerer (オーストリア) & Laurent Mignonneau (フランス)

クリスタ・ソムラーは、ウィーン大学で植物学を、ウィーン美術アカデミーで美術を専攻。ロラン・ミニョーネは、フランス、アングルムでメディアとビデオを専攻。1992年より合作で、人工生命、コミュニケーション、バーチャル・リアリティをテーマにしたインタラクティブ・インスタレーションを制作。1994年にアルス・エレクトロニカでグランプリを受賞。

ATRで研究員を務めた後、IAMAS大学院開設に伴い助教授として教鞭をとる。2004年からリンツ美術工芸大学教授。

作品 : 「霧の特急列車 (HAZE Express)」

車窓をよぎる風景を見ながら展開する旅のメタファーをテーマにしたコンピュータ・インスタレーション。高速で移動する風景を鑑賞者は窓に手を触れることで流れを止め、子細に眺めたり、あるいは手の動きを変えることによって風景の流れを変えていくことができる。作品はひとつの窓と2つの座席をもつ3つのコンパートメントからなり、同時に6人までの観客が体験することができる。

作品 : 「VERBARIUM」

verb (動詞) によって生成されるバーチャル植物園。ユーザが送ったメッセージを元に、植物の図像が自動的に生成され左画面に表示される。また、現在の植物園の状態も右画面に表示され、それをクリックするとそれぞれの植物の元になっている「動詞」を知ることができる。

1998.10 – 1999.10

Tamas Waliczky (ハンガリー)

1968年から83年まで、アニメーション制作に打ち込むと同時に、画家、イラストレーター、写真家としても活躍。1983年以降、コンピュータを制作に活用し始める。1992年から97年までドイツのZKMにてアーティストインレジデンス、スタッフとして活動。インタラクティブ'97で展示した『Focus』はアルス・エレクトロニカ98のインタラクティブアート部門で入賞。『漁師とその妻』は2001年イタリアのアソロ映画祭ビデオ部門でグランプリを受賞した。現在は、HBK Saar 美術デザイン大学教授。

作品：「漁師とその妻」

グリム童話を題材にしたコンピュータ・アニメーション作品。影絵をモチーフにして、作家自身が描いたパペット、オブジェクトをスキャンし、2次元ポリゴン上にテクスチャーマッピングして3次元空間に配置。場面は最初ひとつの光源のみで照らされるが、進行するうちにパペット自身がそれぞれ光源を持つようになり、他のパペットやオブジェクトに影を投ずるようになる。

1999.11 – 2000.03

Tamiko Thiel (USA)

スタンフォード大学、MITで機械工学を修めた後、ミュンヘンの美術アカデミーで学ぶ。コネクション・マシン、スーパーコンピュータ CM-1 / CM-2のビジュアル・フォームを制作し、カリフォルニア大学サンディエゴ校でバーチャル・リアリティを教える。『ビヨンド・マンザナー』で、文化庁メディア芸術祭審査員推薦会作品受賞(2001)。2004年から05年、MIT 先端視覚学センター研究員。

作品：「ビヨンド・マンザナー」

カリフォルニアのマンザナー、第2次大戦中に日系アメリカ人の強制収容所だったところの風景をモチーフに、自分の祖国と住んでいる国とが戦争をしているすべての人々に捧げられたVRML作品。ジョイスティックを動かしながら仮想現実空間を探索できる。

2000.04 – 2000.09

Usman Haque (USA / UK)

ロンドン大学バートレット校建築学科卒業後、イタリアのイヴレア・インタラクティブ・デザイン大学院の研究員を務める。レスポンシブ・エンバイロメント、インタラクティブ・インスタレーション、デジタル・インターフェイスを用いたパフォーマンス等、幅広い領域をてがける建築家。イギリスのHaque Design + Researchを拠点に、欧米、アジアで活動を行う。文化庁メディア芸術祭アート部門優秀賞(2004)、アジアデジタルアート大賞2005で大賞を受賞。

作品：「わが秘密の花」

この作品は、バーチャルなスクリーンの上に作られる花壇である。観客は花と強く結ばれるために、花に対して自らの秘密を告白しなければならない。花はその秘密によって成長し、声の周波数に従って色を変化させ、秘密を語った声に似た声で、慰めの返事をする。

2000.04 – 2000.09

Franklin Joyce (USA)

アメリカのシアトルを拠点に、メディア開発と営利的なものとは非営利的なもの両方のプロジェクションデザインに重点をおいた活動をするメディアアーティスト。サウンドとビデオによる作品は、ISEA2002、東京都写真美術館、SIGGRAPH2000、モントリオール・ニューメディア・フェスティバルなどで展示された。IAMASの他、911 Media Arts Center (シアトル)、New Works Digital Partnership (シアトル)などでレジデンスの経験がある。

作品：「テレビが2次元のものであり、世界の中心になったころを思い出せる？」

360度投影できるプロジェクションシステムを用い、大垣で撮影した、人物が登場するストーリー性のあるビデオ映像を投影した作品。回転する凸面鏡により、映像が円形のスクリーンに投影され、観客の周囲でストーリーが進んでいく。

2000.10–2001.03

Luc Courchesne (カナダ)

1974年ハリファックスのノバ・スコシア美術大学のコミュニケーションデザイン・コース卒業、1984年にMIT高等視覚研究センターの修士号取得。初期の実験的作品として『エラスティック・ムービー』を共同制作。以後、インタラクティブ・ムービーをテーマに活動している。2000年6月に開発したパナスコープをSIGGRAPHで発表。ICCビエンナーレ'97のグランプリ、アルス・エレクトロニカ99のグランプリを受賞。モントリオール大学情報デザイン教授。アート・アンド・テクノロジー学会会長。

作品 : 「ビジター : 数によって暮らす 2001」

パナスコープを用いたインタラクティブ・インスタレーション。大きなドーナツ型のスクリーンのなかに頭を差し入れた鑑賞者は、日本の田舎の風景のなかに放り出される。そこで鑑賞者が1から12までの数字を言うことで、その土地を探索し、住民と関わることができる。

2001.05–2001.10

Carl Stone (USA)

カリフォルニア芸術大学で作曲を学ぶ。1972年より電子音響音楽を作曲。ソロのほか、高橋悠治、沢井一恵、高橋アキ、サラ・ケイヒル、木佐貫邦子、赤尾ミチ子、ルディ・ペレス、ステラーク、Z'ev、ブルース&ノーマン・ヨネモト、藤舎名生、大友良英、ヘー・キュン・リー、ミン・シャオ・フェン、美音子グリマーら、さまざまな分野のアーティストとコラボレーションを行なっている。1992年から95年にかけてアメリカ音楽センターの所長を務め、現在は中京大学情報科学科教授。

作品 : 「風来居」

『風来居』は2001年の9月から10月にかけてIAMASで制作された。2台のネットワーク接続したコンピュータが、プログラミング言語Max/MSPと拡張ライブラリのnatoを使って作られたソフトウェアでサウンドと映像をコントロールし、リアルタイムにインタラクティブを行う。「インタラクティブ'01」展でライブパフォーマンスとして上演された。

この作品は、「平和」を希求するものである。

2001.11–2002.07

Michael Naimark (USA)

1974年にミシガン大学をサイバネティック・システム専攻で卒業。1979年にMITの修士取得。1992年にインターバル研究所に入社するまでの12年間、フリーのメディアアーティストとして活動。アスペンを街路から、パリを舗道から、サンフランシスコを空中から、ドイツのカールスルーエを市電からとらえたインタラクティブな仮想空間「ムービーマップ」で知られる。

サンフランシスコ・アート・インスティテュート、サンフランシスコ州立大学、カリフォルニア・インスティテュート・オブ・アーツ、MIT、ミシガン大学などで教鞭をとる。2002年ワールド・テクノロジー・アワードを受賞。

作品 : 「VR Webcams: Time Artifacts as Positive Features」

作品 : 「How to ZAP a Camera: Using Lasers to Temporarily Neutralize Camera Sensors」

2001.10–2002.07

Marie Sester (フランス)

建築を勉強した後、視覚とマルチメディアの領域に関心を持ち、文明の起源と創造の形式の方法を検証する。『ACCESS』がアメリカWebby Award受賞、アメリカTIMEマガジン「50 Coolest Websites」に選ばれる。2005年秋から2006年1月まで、カリフォルニア・インスティテュート・オブ・アートにアーティストインレジデンスで滞在。

作品 : 「ACCESS」

ある公共空間を照らし出すサーチライトが特定の通行人をとらえると、その光はその人を追跡する。人物の動きをトラッキングするために天井に設置されたカメラの映像が、ネット上でリアルタイムに配信される。参加者はネット上でこのカメラを操作し、光が追跡する対象を選ぶことができる。誰もが監視され、また監視する側に立つことができるというセキュリティ社会を批判したWeb作品。

2002.10–2003.03

前林明次 (日本)

1990年よりコンピュータを使用した作曲・演奏活動を始め。『Audible Distance – 視覚化された『間』』が、ICCビエンナーレ'97の準グランプリを受賞、アルス・エレクトロニカ98でも入賞。テクノロジーによって拡張される知覚と身体、それらの相互作用に焦点をあて、「環境」や「場」としての作品空間を提示。現在 IAMAS 大学院助教授。

作品 : 「ヴェロシティ Velocity」

空間内に細かく張られた見えないラインによって空間を体感。センサーシステムが体験者の動きを検知すると、前面のスクリーンに投影されるストロボライトの点滅速度が微妙に変化し、そこからわずかに光のパターンが知覚される。空間-身体の動き-光のパターンに対する知覚という緊密な相互関係が現れる。内部(知覚システム)と外部(環境)というモデルには収まりにくい、「生」の相互作用が体感される。ここでは「Velocity (速度)」が身体と空間を媒介するインターフェイスとなっている。

2002.10–2003.03

Dmitry Gelfand (ロシア/ USA)

共同制作者エヴェリーナ・ドミニックとともに、物理化学の実験を工学、コンピュータサイエンスと統合する学際的な世界を追求する。最新の知見、波形現象を扱うことで知覚や不滅といった問題に迫る。

作品 : 「カメラ・ルシダ(光の部屋) 3次元音響観察室」

ガラスでできた部屋の内側に取り付けられた複数の超音波振動子から、さまざまな周波数の音波群が送り込まれる。音波は箱の中のケミカルな媒質を通過する際に、変動する周波数によって生じる圧流によって音ルミネセンス現象(音波の通過に刺激され、物質中に生じる冷光)を生じ、視覚化される。この観察室の音源はインタラクティブなミュージカル・コンポジションで、6チャンネルの環境音として展示スペースに流される。この空間内の観察者/演奏者は、さまざまな度合の同期と分離された音ルミネセンス現象の振舞を起動させることができる。

2003.04–2003.09

Wolfgang Muench (ドイツ)

シュトゥットガルト国立美術大学院とウィーン応用美術大学で美術を学んだ後、ZKMビジュアル・メディア研究所を拠点に活動。来館者のためのインタラクティブな情報システムを開発。藤幡正樹、古川聖とのコラボレーション作品として『small fish』がある。現在は、シンガポールのラサールサイア美術大学メディアアート学科の学科長を務める。

作品 : 「OBAKE」

参加者の手の影がインターフェイスとして使われ、その影の動きによって仮想の パペット (操り人形) と音が生産される。パペットは、シンプルな人工生命の法則によって自律的に動くように、コンピュータプログラムによって制御されている。抽象的なオブジェクトやシンボル、音楽に基づいた、言語によらない コミュニケーションのための対話的な空間をつくり出すインタラクティブ・インスタレーション。

2003.10–2004.03

Chanda Mwenya (ザンビア)

ザンビアを拠点に画家、彫刻家として国際的に活動しているアーティスト。文化の多様性、デジタル多元主義、社会的相互作用をテーマにした 2003 年度のユネスコデジタルアーツアワードでグランプリを受賞し、IAMAS のレジデンシーアーティストとなった。

作品 : 「Caught in the web」

アフリカの伝統的な麦わらの小屋のなかに、インターネットのブラウザが映し出されたモニターが設置されている。周囲には大きな蜘蛛の巣がかかったドラムがある。伝統的なコミュニケーション・メディア(トーキングドラム)と現代のコミュニケーション・メディアが拮抗する。現代生活のなかで私たちが、何が変化したのかを問いかけるインスタレーション。

2004.04–2004.09

Marcia Vaitsman (ブラジル)

サンパウロ大学卒業後、ケルンメディア芸術大学大学院 (KHM) で学ぶ。1995年からサンパウロとケルンを拠点にしながらメディアアーティストとして活動を始める。2001年イギリス EMMA 賞を受賞。2006年、ヘルシンキ国際アーティストインレジデンスで滞在制作。現在は KHM で教鞭をとる。『Elephant Cage』で、オランダの Prince Claus Fund を得、東京ビデオフェスティバル 2007 で佳作入賞。

作品 : 「the one made of light stuff (無重の人)」

鑑賞者がタッチスクリーンに映し出された皮膚をなぞり、「傷」に触れることによって、人々の感情や記憶、希望などを映像と言葉とともに引き出していくコンピュータ・インスタレーション。

作品 : 「Elephant Cage (象の檻)」

ヴァイツマンの祖先の故郷である沖縄を主題に、実写映像とアニメーションを用いて、土地と家族の歴史、神話が交錯する世界を描いたビデオ作品。

2004.11–2005.03

Tina Gonsalves (オーストラリア)

メルボルンのスィンボーン大学でグラフィック・デザインを学んだ後、2005年メルボルン RMIT 大学でメディアアートの修士号取得。メディアアーティスト、アニメーター、グラフィック・デザイナー、ディレクターとして国際的に活動。近年は人工知能と映像ディスプレイ、ウェアブルデザインを結びつけたデバイス『デジタル・ジュエリー』の開発を手がけている。作品は、SIGGRAPH 2005、ISEA2004、DEAF2004、バービカンセンター (ロンドン)、ポンピドーセンター (パリ)、ICA (ロンドン) などで展示されている。

作品 : 「Endure (耐えること)」

抑圧され、苛まれ、感情がばらばらになっていく様を絵画的な手法で表現した 28 分のビデオ作品。ランニングマシンで限界にまで追い込まれた自身の映像にインドの僧院での瞑想の儀式で録音された音源をのせている。

2005.04–2005.09

Dane Watkins (UK)

リヴァプール工芸大学で学んだ後、手描きアニメーションを制作。vector ベースのデジタルツールを使って、ネットで配信できるアニメーションを制作している。サーリー美術デザイン研究所、フル・タイムベースド・アートでアニメーションを教える。

作品 : 「勇者の旅」「完璧なカップル」「冷まして食べると一番美味しい」「ホイールスピンの」

不条理でブラックユーモアに満ちた独特の世界を表現した携帯電話や PDA で鑑賞するための Flash アニメーション。『勇者の旅』は半月の間、登録者の携帯電話あてに毎日アニメーションが 1 本ずつ届くというもの。

2005.10–2006.03

福原志保 (日本)

ロンドンのセントマーチン美術デザイン学校で美術を、イギリス王立美術学校 (RCA) でインタラクティブ・デザインを学んだ後、ゲオルグ・トレメルとともに、イギリス国立科学技術芸術基金 (NESTA) を受けて、アート・ベンチャー『バイオプレゼンス』を設立。人の DNA を抽出し、DNA マニフォールドアルゴリズム (生体に変異を起こさせることなく、塩基配列のみ組みかえる) によりコード化し、樹木に埋めるプロジェクト『バイオプレゼンス』を展開し、注目を集める。バイオテクノロジーとメディアが社会に与えるインパクトについて調査、研究開発を行っている。

作品 : 「The Source」

共同制作者ゲオルグ・トレメルとともに、日本で数多く販売されているボトルドウォーター商品が、純粋で手つかずの自然のイメージを使い、商品の純度を提案していることに注目。科学のコミュニケーションと意図的な伝達不良や宣伝について、日本のボトルドウォーター市場を例に調査し、インスタレーションとして展示。

Saso Sedlacek (スロベニア)

2001年、リュブリャナ美術大学で彫刻とメディアアートの修士号取得。廃棄物とリサイクルをテーマに、ビデオ、パフォーマンス、メディア・インスタレーションなどカテゴリーに収まらない、さまざまなアプローチで作品を展開している。2005年イタリアのアソロのゾゴ・トイ・コンテストでザ・ベスト・リサイクリング・トイを、2006年ニューヨークで東欧の若手芸術家に与えられる OHO 賞を受賞。

作品：「物乞いロボット2号」

既に日本に来る前に制作されていた『物乞いロボット』を日本の廃品で制作。プログラム、アニメーションなど IAMAS の学生の協力を得て、バージョンアップした。

作品：「宇宙のゴミ観察」

現在、宇宙開発によって数千個のゴミが宇宙空間にあると言われている。そのゴミがいつどここのエージェントによって捨てられたゴミなのか来歴を示すデータベースを構想。天を仰ぐビデオカメラのファインダーに、軌道上をめぐるゴミたちが廃棄国の国旗とともに表示されるインスタレーション。

13.1 校地と校舎

全体の校地面積は 22,347.0㎡、うち校舎用の敷地が 11,478.4㎡、グリーンキャンパスが 7,159.6㎡、駐車場が 1,850.0㎡、テニスコートが 1,859.0㎡です。また別途、学生寮として 1,576.4㎡を有しています。校地の所有形態としては、校舎用の敷地が県有地であり、その他は大垣市からの無償借地です。学生寮の敷地も大垣市からの無償借地です。

校舎は、本校舎、新校舎、マルチメディア工房の3棟を有しています。大学院校舎の延床面積は 7,465.6㎡であり、うち本校舎、金工室および燃料室の合計が 6,013.6㎡、新校舎1階に位置する図書館、ギャラリーの合計が 579.2㎡、工作室、木工室、電気工作室、スタジオがあるマルチメディア工房が 872.9㎡です。アカデミー校舎の延床面積は、新校舎2～5階までの 2,388.1㎡です。

本校舎は、大垣市から旧大垣第一女子高校の校舎を無償譲渡されたものです。

13.2 キャンパス・アメニティの形成

学生用の厚生施設として、保健室、生活相談室、学生ホール、サロン、仮眠室、シャワー、テニスコート等があります。校舎、グリーンキャンパス、駐車場、テニスコート等については、常に衛生的で清潔な環境を保つよう努めています。敷地内の緑化については、グリーンキャンパスの芝生管理、樹木管理等を行い、また教職員が花壇を整備するなど、校内美化に取り組んでいます。

学生や教員の情報交換、交流スペースとして、サロンを食堂に隣接して配置しています。ここでは、展覧会やイベントなどのパンフレット、ポスター等を掲示し、学生が食事やパーティ、ミーティングに活用しています。

また、学生が24時間の研究活動に打ち込める環境を提供するため、本校舎2階に男子用、3階に女子用の仮眠室、寝具、シャワーを配置し、ロッカーを個人用として各1個貸与しています。

校内における喫煙については、健康増進法による受動喫煙防止等を考慮に入れ、校舎内を全面禁煙としています。喫煙場所を校舎外部に指定し、教職員および学生ともに、これを遵守しています。

13.3 障害者への配慮

本校舎は、以前の高校の校舎を再利用しており、開学に際してバリアフリーに配慮した改修を行っています。正面玄関および新校舎との連絡通路にはスロープと点字ブロックを設け、連絡通路の入口は自動ドアにしています。

本校舎1～4階までの階段には自動昇降機を、1階に身体障害者用トイレを整備しています。車いすは、正面玄関および各階の階段付近に配置しています。

新校舎には1階に身体障害者用のトイレを整備し、昇降機を設置しています。

また、本校舎の正面玄関に隣接して身体障害者用駐車区画を配置しています。

13.4 設備

学内で使用する機器は、原則として3年ごとに更新を行い、研究活動を円滑に進めるため、先端技術に応じた環境を整備しています。学内のコンピュータは主に、Windowsの動作するコンピュータとMac OSの動作するコンピュータの2種類に統一しています。実習機器に用いるOSは主にWindows XPとMac OS X、その他サーバ機器などを対象としたUNIX OS (Linux、FreeBSDなど) など、研究対象に応じ多彩な環境を提供しています。

カリキュラムまたは研究活動に必要なソフトウェアは、Adobe社製品 (Photoshop、Acrobat、Premiere、InDesign、Flashなど)、Microsoft社製品 (Office、Visual Studio) およびウィルス対策ソフトを全学生に配布できるようライセンス契約しています。またCGソフトウェア (Houdini、MayaおよびRenderManなど)、サウンドソフトウェア (Max/Msp/Jitterなど)、グラフィックデザイン用のフォントライセンス (モリサワ、Adobe Font Folioなど) などを提供しています。これらの機器やソフトウェアは、研究の種類や必要となる台数に対応するため、「貸出用機材」としても整備しています。

学生の自習室としては、本校舎に大学院学生用のロフトA、ロフトB、プロジェクト室、特別研究室を、新校舎にアカデミー学生用の各コースの制作拠点を整備しています。

これらの自習室は、仕切りがないオープンスペースに各学生の専用机を配置し、学生と教員との交流の場にもなっています。

講義室の小ホールは最大50名程度、講堂の大ホールは160名程度まで収容可能です。スクリーンとプロジェクタを設置し、コ

ンピュータや映像を伴う授業、公開講座、研究発表などに使用しています。

また、ビデオや写真撮影のための照明器具やブルーバックスクリーンを完備したビジュアルスタジオや、大判インクジェットプリンタ、カッティングシートプリンタなどを配置したプリンタ室、レコーディングを行うサウンドスタジオを設けています。

研究活動にはコンピュータ以外による制作も必要であり、木工、金工を始めとし、電気工作、暗室なども整備し、IAMASの特色である充実した制作環境の提供を実現しています。このように多分野に対応した制作環境は、コンピュータによる制作以外の研究成果にも対応できることによって、大きな効果が期待できます。

木工、金工等、安全を伴う設備に関しては、より安全で効果的な運用を目指し、また機能の充実を図るためにも、教職員による対応だけではなく、将来は専門的な技官を配置したいと考えています。また、映像編集はアナログハイビジョンからデジタルへ移行し、編集環境も次々と新しい規格や機器が発売されています。この過渡期において3年で機器を更新する現状では、十分な対応とは言えません。これも今後の課題です。SD（標準解像度 Standard Definition）からHD（ハイビジョン High Definition）への移行に伴い、現在、簡易なHD編集環境を整備し運用しています。

13.5 情報教育の環境

校内には教育研究活動のインフラとして高速ネットワークへの回線を敷設し、すべての部屋からネットワーク接続が可能です。本校舎と新校舎との間は、光ファイバー接続により十分な帯域を確保し、事務局、アカデミーの各コースの部屋など、目的、用途に応じてVLANを構成しています。ネットワーク環境は5年ごとの更新とし、先端技術に対応した環境整備に取り組んでおり、現在のネットワーク設備は2004年度に更新されたものです。

- ①基幹回線 2Gbps
- ②基幹回線から各部屋までの回線 100Mbps - 1Gbps

基幹回線からのインターネット接続には、商用ISP（主回線）とSINET（Science Information Network 副回線）を常時接続しています。

ネットワークサービスとして、グループウェアサービス、メールおよびメーリングリストサービス、ファイルサービス、Webサービ

スを提供しています。IAMAS公式サーバは商用ISPのデータセンターに設置され、24時間の監視を行っています。

- ① Webサービス：学生1人あたり500MB
- ② Mailサービス：学生1人あたり1メールアドレス50MB、学生1人あたり複数のメーリングリスト
- ③ 監視サービス：基幹ネットワーク機器の監視
- ④ ファイルサービス：学生1人あたり1GB、共用スペース

メールサービスは、メールアドレスを1人1アカウント提供し、学生1人あたりのメール容量は50MBです。また、研究や諸活動の連絡用にメーリングリストを提供しています。ファイルサービスは学生1人あたり1GB提供するほか、教員と学生との間や研究用としてファイルを共有できる領域を提供しています。外部からの不正侵入を防ぐファイヤウォール、Web / Mail / FTPを介したコンピュータウイルス / ワームの侵入や拡散を防ぐウイルスゲートウェイ機器を設置し、学内LANのセキュリティ対策を常時行っています。また、学内ネットワークに接続するすべての貸与コンピュータに対しウイルス対策ソフトウェアを提供しています。

13.6 貸出用機材

授業や個人制作における利用を目的として、貸出用機材を整備しています。貸出用機材の管理、運用は、非常勤のシステム管理専門職員が担当しています。

貸出用機材は、Windowsの動作するコンピュータとMac OSの動作するコンピュータの2種類があります。ソフトウェアはAdobe社製品（Photoshop、Acrobat、Premiere、InDesign、Flashなど）、Microsoft社製品（Office、Visual Studio）、またCGソフトウェア（Houdini、MayaおよびRenderManなど）、サウンドソフトウェア（Max/Msp/Jitterなど）、グラフィックデザイン用のフォントライセンス（モリサワ、Adobe Font Folioなど）などがあります。その他の機材として、コンピュータ周辺機器や、ビデオカメラ、デジタルスチルカメラ、ミキサー、スピーカーなど、学生の制作環境をそろえています。研究意欲のある学生にとっては利便性の高いサービスです。

貸出用機材は教育研究用としての利用を目的として、システム委員会での必要性和数量を協議して購入しています。

14.1 施設と設備

図書館は、新校舎の1階に位置し、延床面積 207.0 m²、また本校舎1階に閉架書庫 112.0 m²を設けています。

開架書架、閉架書庫、雑誌展示書架、閲覧席 18 席、検索端末 3 席、視聴覚資料閲覧席 4 席、カウンター、司書作業スペースを備えています。なお 2006 年度では、視聴覚資料閲覧席を、簡易型の半個室ブースにして閲覧環境をさらに改善しています。

設備は、蔵書検索やインターネット閲覧ができる検索端末 3 台、また視聴覚機器としてビデオデッキ 3 台、CD 再生可能な DVD デッキ 4 台を配置しています。

蔵書データの登録、貸出、返却などの手続き管理システムは「情報館 5.0」を導入しています。館内資料のすべてはコンピュータで検索することが可能で、館内のみでなくインターネットにより学内外から検索することもできます。

IAMAS の Web サイトで図書館のサイトも運用しており、サイト上での蔵書検索をはじめ、各種データベースの利用ができます。

図書の分類と配架は、NDC (日本十進分類法) で行っています。ただし辞典類、岐阜県関連図書、現代芸術関係、ソフトウェアなどの解説書は別置き、利用の便を図っています。雑誌は、雑誌展示書架に最新号を含む過去 1 年分を目安として配架し、それ以前のは書庫に収容しています。

14.2 図書・電子媒体

14.2.1 図書・電子媒体の蔵書の状況

図書整備は、大学院開学以前の図書を基盤として整備し、大学院開学以後もさらなる充実をはかるため収集を重ねています。2006 年度現在、図書 28,354 冊、雑誌 (定期刊行物) 98 タイトル (国内 64、国外 34)、視聴覚資料 2,260 種を整えています。

情報科学および芸術関連の整備に重点を置き、また哲学、自然科学、技術といった関連主題の充実も図っています。

図書の蔵書数 28,354 冊の分類別内訳は、情報科学 2,545 冊 (全体の 9.0%)、芸術 8,471 冊 (全体の 30.0%) です。その他、哲学 3,023 冊、自然科学 3,350 冊、技術 4,306 冊と、専門領域を広くカバーしています。

視聴覚資料は、アニメーション、映像作品、映画、コンピュータ音楽など、現代芸術を知る上で基本となる資料を中心に配置しています。

有料データベースは、新聞、雑誌記事検索用と学術情報検索

用の 2 種を導入しています。LAN 接続により、図書館内だけでなく個人研究用コンピュータからの利用もできます。

14.3 図書サービスの内容

14.3.1 開館時間、貸出点数などについて

図書サービスは、司書 1 名、非常勤職員 1 名が担当しています。開館時間は 9 時 30 分から 18 時 15 分までで、休館日は土・日、祝日、蔵書点検期間です。なお、夜間開館などのサービス拡充について、2006 年 12 月から、毎週金曜日の開館時間を 11 時 15 分から 20 時までと変更し、IAMAS の 24 時間開放の教育研究をさらに支援する体制を整えました。

利用対象者別では、教職員、学生および卒業生が閲覧、複写および貸出ができ、一般の方は閲覧、複写は可能ですが貸出までは行っていません。ただし、一般の方であっても図書館長がとくに必要と認めた場合は、5 冊・2 週間以内の範囲で貸出できる体制を整えています。

貸出点数は 2001 年度 2,741 点、2002 年度 2,789 点、2003 年度 3,632 点、2004 年度 4,081 点、2005 年度 6,396 点と、順調に増加しています。

また、他図書館から借用する資料数も 2001 年度 7 冊、2002 年度 7 冊、2003 年度 43 冊、2004 年度 61 冊、2005 年度 169 冊と増加しており、図書サービスの認知度が高まった成果といえます。

14.3.2 近年のユニークな取り組み

近年では、図書館職員が主体となって、図書に関するユニークな企画を積極的に開催しています。以下、その主な取り組みを紹介します。

書籍の貸出に際し、返却日を記して利用者に渡す返却期日表を「しおり」とし、このデザインを学生に募集しました。2 ヶ月間にわたって、毎週異なる学生がデザインを行い、個性あふれる「しおり」を作成、配布して好評を得ました。

また「ブックバー」という企画では、図書館の一角に、教員と学生がペアとなって自分の蔵書を展示し、その展示内容に合わせてトークイベントを開催しました。教員と学生がさらに互いを知るよい機会となり、展示する教員や学生の意外な一面を知ることができたなど、好評を得ました。1 週間に 1 組のペアが展示を行い、5 週間で計 10 名が展示を行いました。

さらに、学内を一般公開するオープンハウスの開催に合わせて、

本のリサイクル市を開催しました。教員や学生から不要な書籍を提供してもらい、学内のみでなく、学外からも多数が訪れて好評を得ました。

14.4 他の教育研究機関との相互協力の体制

国立情報学研究所が運営する NACSIS-CAT (目録システム) に図書・学術雑誌の所蔵情報を登録し、NACSIS-ILL (相互貸借システム) を通じて、同システム参加館との間で現物貸借や文献複写を行っています。これらのシステムについては登録・申し込み件数も増加し、有効に活用されています。

また、大垣市立図書館を中心とした市内の公私立大学図書館、公共図書館との間での相互貸借や、愛知県図書館との相互貸借の連携を検討しており、こうした連携により、学生の利便性向上や地域への情報提供に繋がっていきたいと考えています。

15.1 地方自治体の政策形成への寄与

岐阜県では、情報社会における地域産業の経営戦略として高度情報化を重要な施策と位置づけ、新事業創出や地域産業の高度情報化支援に取り組んできました。その情報産業の推進拠点として、技術開発室やインキュベーションなどを備えたソフトピアジャパンが、1996年、大垣市に岐阜県により整備されました。

IAMASは、このソフトピアジャパンとの密接な連携のもとに開設されたもので、この設置経緯から、ソフトピアジャパンとの連携促進や地域情報産業を担う人材の育成が求められています。県内への定着状況としては、2006年3月までの修了・卒業生380名のうち県内への就職は67名(17.6%)で、うちソフトピア地区への就職は、ベンチャー起業または地区内の情報産業企業への就職が42名です。学生の県内定着については、IAMAS自体の努力とともに、岐阜県が若者や技術者にとってさらに魅力あるものとなるように、IAMASと企業、自治体が互いに協働してそうした魅力と仕事の上での受け皿を創出していくことが必要と考えています。

そのため、今後、ソフトピア地区への移転や、地元企業との連携を担う産官学連携組織の整備などにより、地域への就職の可能性を拡大させていくことが構想されています。

ソフトピアジャパンとの連携では、これまでにIAMASとソフトピアジャパンとの共同研究、ソフトピアジャパンと連携した公開講座やプロジェクト研究を行っています。これらの取り組みを通して今後もさまざまな連携事業などによって密接な関係を構築し続けていきます。

15.2 地元企業および地域社会への貢献

15.2.1 地元産業界等との連携協定の締結

各務原市の機械金属企業約60社からなる岐阜県金属工業団地協同組合から、さまざまな連携の可能性を追求していく提案がなされ、IAMASが有する知的インフラを地域産業の発展と人材育成に活用することで合意し、2004年12月に相互連携の包括的な協定を締結しました。

また、技術革新が著しいデザイン・印刷分野において、新技術の開発や人材育成、印刷文化の発展に向けた取り組みを共同で行うことを目的とし、西濃地域の印刷業者約20社からなる岐阜県印刷工業組合西濃支部と大垣市およびIAMASとの三者協定を2005年6月に締結しました。

これらの提携に基づいて、地元製造業や印刷業の企業社員の

方々を対象に、ネットワークやサーバ構築、印刷ソフト活用などを講義する「地域連携講座」を開講してきました。

こうした地域IT人材育成の取り組みをさらに発展させるべく、マイクロソフト(株)社と岐阜県およびIAMASとの三者協定を2007年2月に締結しました。この提携により、「地域連携講座」をさらに充実させ、県内企業の競争力強化、産業の活性化に貢献していきたいと考えています。

15.2.2 大学院における地域連携プロジェクト

2005～2006年度にかけて、地元の大垣市から「国史跡昼飯大塚古墳のRTK-GPSを利用したVR表示システムの構築研究」を受託しています。これは、2000年に国指定文化財となった大垣市の史跡「昼飯大塚古墳」について、その観測地点をVR表示することで遺跡の情報表示を行うシステムを開発するものです。

児童の学習対象として教育的利用などにも応用が期待されており、大垣市が社会教育上の施策として行う「昼飯大塚古墳整備事業」に寄与する、地域社会への貢献度が非常に高い事業です。

15.2.3 アカデミーにおける地域連携プロジェクト

アカデミー CGIコースにおいて、授業のプロジェクト研究として地元ケーブルテレビの放送番組15分を、毎月1回、年間を通して制作しています。制作された番組は、大垣ケーブルテレビとCCN(ケーブルコミュニケーション長良川)で放送されます。

学生が3DCGなどの映像技術を用いたTV番組の企画から制作、納品までに携わり、実社会での能力の活用を学ぶとともに、地域における情報発信や文化振興に寄与しています。

15.2.4 県内高校でのIT実習講義

県立岐阜商業高校におけるビジネス塾でのIT実習講義をはじめ、市立岐阜商業、県立大垣商業高校などの情報処理系の高校生に対し、各高校と連携してIAMAS教員がITに関する実習講義を行っています。

コンピュータの組立てやネットワーク構築などの実習にはじまり、IAMASの施設の見学、また家庭用コンピュータにおけるセキュリティ対策、情報技術系検定の試験対策講義などを行っています。講座を受けた高校からは今後の拡充要望も寄せられており、こうした事業を通して地元高校生の情報技術、知識の向上に寄与するとともに、地域の専門高校とIAMASとの親密な関係を形成しています。

15.3 知的財産権の状況

15.3.1 特許権等の取得および技術移転

専任教員がIAMASに赴任後、発明者として関与した特許出願は7件あります。

データ転送方式装置にかかる個人研究や県立の試験研究機関である中山間農業研究所、生産情報研究所と連携した共同研究の成果は岐阜県が出願しています。また、教員と学生とが共同出願している事例が1件あり、その他の案件は発明に関与した者に止まり出願者とはなっていません。

IAMASの開学以後、職務発明として特許登録された事例はなく、ライセンス料等の収入も得ていません。

教員の職務発明については、職務発明の該当性を審査する学内組織として発明等審査委員会を設置し、教員が勤務に関して発明等をした場合、当委員会の審議を経て県へ発明等届出を提出する体制を整えています。

今後は、知的財産権のマネジメント機能を持つ組織の整備も構想しており、学内知的インフラの地域への活用をさらに促進していきたいと考えています。

15.3.2 著作権について

著作権の扱いに関しては、学生が在学中に制作した作品を学校の広報として活用することを想定し、入学時に学生から使用承諾書による事前了承を得ています。

教員等が作成するデータベースおよびプログラムについては「情報科学芸術大学院大学の教員等が作成したデータベース等の取扱い要領」を整備しています。これにより、データベース等の作成を目的として特別に措置された経費で作成したデータベース等の著作権は県帰属とし、共同研究または受託研究の場合は県と相手方との共有、その他は教員等に帰属することを規定しています。

16.1 運営協議会

IAMASの運営全般に関する基本事項について、学長の諮問に応じて審議し、学長に対して提言または助言を行う目的で、運営協議会を設置しています。

運営協議会は委員12名以内で構成され、IAMASの教職員以外の者から、教育に関して広くかつ高い見識を有する者を学長が委嘱しています。

現委員の内訳は、県内国立大学法人学長をはじめとする教育関係者4名、地元製造業や情報産業から企業代表者4名、地元自治体や商工会議所の代表者2名、(財)ソフトピアジャパン理事長1名、岐阜県議会企画経済委員会委員長1名です。

開学以降、例年1回開催しており、IAMASの教育研究活動の実績、事業計画・予算状況などを説明し、委員から貴重な提言をいただき、次年度の運営改善へと生かしています。

16.2 教授会

管理運営における意思決定機関として情報科学芸術大学院大学教授会と国際情報科学芸術アカデミー教授会を設置しています。

原則として毎月1回教授会を開催し、その他、必要に応じ、臨時教授会を開催しています。

教授会の構成員は、両校の専任教員ですが、メディア文化センター研究員および事務局職員についても構成員以外の出席者として出席し、学校全体の合意形成を図っています。

教授会での審議事項は、学則等の制定改廃、教育課程の編成および授業、試験および単位認定、修了認定などに関することです。教育課程および授業の運営等については、教務委員会が主体となって月1回審議を行い、その結果を教授会へ報告し、さらに審議を経て意志決定しています。

また、大学院とアカデミーの連絡調整や意思疎通を図り、両校の一体的な運営を行うため、両校に関連する事項は、両校の教職員を構成員とする合同教授会に諮っています。この合同教授会は、学生や教員の相互交流、合同による行事開催など、一体的な学校運営にとって不可欠です。

16.3 学内委員会

教授会の下部組織となる審議機関として、大学院とアカデミーそれぞれに各種の学内委員会を設置しています。必要に応じ、各種委員会が大学院・アカデミー合同の委員会を開催し、潤滑な運営を実現しています。

そうした委員会には、教務委員会、研究委員会、システム委員会、学生委員会、自己点検・評価委員会、入学試験実施委員会、兼職・兼業委員会、セクシュアル・ハラスメント防止委員会、発明等審査委員会、新IAMASビジョン策定委員会があります。また、メディア文化センターにはCMC運営委員会を、図書館には図書館運営委員会を設置しています。

これら委員会の諸活動については、所管する行事や事務に関連して開催頻度を考慮し、計画的な進行管理に努めています。

16.4 学内委員会の所管事項について

委員会名	主な所管事項
教務委員会	<ul style="list-style-type: none"> ○教育課程および授業 ○試験および単位の認定 ○ファカルティ・ディベロップメントの推進 ○教育方法の改善
研究委員会	<ul style="list-style-type: none"> ○プロジェクト研究計画の予備審査および予算配分案の作成 ○プロジェクトの実施に必要な施設、設備等の配分 ○紀要の刊行
システム委員会	<ul style="list-style-type: none"> ○教育研究用システム機器の導入計画 ○教育研究用システム機器の管理運営 ○情報ネットワークシステムの管理運営
学生委員会	<ul style="list-style-type: none"> ○学生の課外活動および厚生補導 ○学生の保健管理 ○学生の進路指導、就職活動
自己点検・評価委員会	<ul style="list-style-type: none"> ○大学院の自己点検・評価
入学試験実施委員会	<ul style="list-style-type: none"> ○入試の実施、運営 ○出願資格審査 ○試験問題の作成 ○答案等の採点、合格者原案の作成
兼職・兼業委員会	<ul style="list-style-type: none"> ○教員の教育に関する他の事業・事務への従事 ○教員の職務専念義務の免除 ○教員の営利企業への従事
セクシュアル・ハラスメント防止委員会	<ul style="list-style-type: none"> ○セクシュアル・ハラスメントの防止
発明等審査委員会	<ul style="list-style-type: none"> ○教員の職務発明(特許権、実用新案権、意匠権)
新IAMASビジョン策定委員会	<ul style="list-style-type: none"> ○IAMASの中・長期にわたる将来構想
CMC運営委員会	<ul style="list-style-type: none"> ○メディア文化センターの運営
図書館運営委員会	<ul style="list-style-type: none"> ○図書館の運営

17.教員一覧

赤羽亨	大学院	講師	2002-
赤松正行	アカデミー	教授	1997-
安藤泰彦	大学院	図書館長兼教授	2007-
石田亨	大学院	教授	2001-
入江経一	大学院	教授	2000-
遠藤孝則	大学院	助教	2004-
小田英之	アカデミー	学科長兼教授	1996-
オノ・ヴィクトル・ファンヘトホフ	アカデミー	講師	2003-
ジェームス・ギブソン	大学院	准教授	2005-
小林茂	アカデミー	准教授	2005-
小林孝浩	大学院	准教授	1997-
小林昌廣	大学院	CMCセンター長兼教授	2006-
齋藤正和	大学院	助教	2004-
アンドレアス・シュナイダー	大学院	教授	2001-
鈴木宣也	大学院・アカデミー	准教授	1996-
瀬川晃	アカデミー	講師	2007-
関口敦仁	大学院	研究科長兼教授	1996-
高桑昌男	アカデミー	教授	1996-
高橋季穂	大学院	准教授	2001-
平林真実	アカデミー	准教授	1996-
ジャン＝マルク・ベルティエ	アカデミー	講師	2004-
古堅真彦	アカデミー	准教授	2001-
前田真二郎	大学院	准教授	1997-
前林明次	大学院	准教授	2006-
三輪真弘	大学院	教授	1996-
村上寛光	アカデミー	助教	2005-
山田晃嗣	大学院	講師	2005-
山村明義	アカデミー	准教授	2007-
横山正	大学院・アカデミー	学長兼教授	2001-
吉田茂樹	アカデミー	教授	1996-

(2007年度予定)

退職教員

坂根巖夫	アカデミー・大学院	学長	1996-2002
	大学院	名誉学長	2003-
エリック・ライオン	アカデミー	講師	1996-1998
ゲイル・パボラ	アカデミー	講師	1996-2002
平野治朗	アカデミー	講師	1996-2003
山元史朗	アカデミー・大学院	助手	1996-2001
神成淳司	アカデミー	講師	1996-2006
ウェイン・マセド	アカデミー	講師	1997-2002
五十嵐久和	アカデミー	助教授	1997-1999
布山毅	アカデミー・大学院	助手	1997-2001
	CMC	講師	2002-2003
永原康史	アカデミー	教授	1997-2006
吉岡洋	アカデミー・大学院	教授	2000-2006
中山剛	大学院	教授	2001-2004
都築政昭	大学院	教授	2001-2004
クリスタ・ソムラー	アカデミー・大学院	助教授	2001-2004
ロラン・ミニョノー	アカデミー・大学院	助教授	2001-2004
白前晋	大学院	助手	2003
松本祐一	大学院	助手	2003
福田幹	CMC	講師	2004-2006

(2006年度まで)

18. 非常勤講師一覧

天野昭	1996-1999	情報通信産業論
木島竜吾	1996-1999	ヒューマンインターフェイス論、VR技術、VR基礎
草原真知子	1996-	メディアアート論、メディアと芸術、作品研究
タナカノリュキ	1996	
為ヶ谷秀一	1996	映像実習Ⅰ・Ⅱ
寺井弘典	1996	
中谷日出	1996-	企画・制作
新居雅行	1996-1997	プレゼンテーション技法
長谷巖	1996	
長谷川哲	1996	作品研究Ⅱ
原田勇	1996-1997	リアライゼーション
日比野克彦	1996	
前田真二郎	1996	映像実習Ⅰ・Ⅱ
松浦季里	1996-2000	CG実習、設計プランニング、アニメーション実習
茂登山清文	1996-1997	20世紀都市芸術論、作品研究Ⅰ
森岡祥倫	1996-1997	作品研究Ⅱ
井口壽乃	1997	サイエンスアート概論、知識処理
入江経一	1997-1999	空間概論、空間認識論、Hard Texture Technic
上野俊哉	1997	社会情報学
小田容子	1997	ShadeⅢ
桂英史	1997-1999	知識処理、情報学
	2001-2004	相関情報学理論特講
小林昌廣	1997-2005	メディア人類学、身体表現特論
野々村文宏	1997-2000	ネットワークと現代美術、インスタレーションについて
砂川浩慶	1998-2002	情報法務、情報産業特論
立花富嗣	1998-1999	リアライゼーション
保井孝	1999	国語
吉田兼一	1999	基礎数学A・B
石田亨	2000	高度情報提示特論
市川克美	2000-2002	情報社会特論
加藤晴明	2000-2002	情報社会特論
高橋正彦	2000-2002	情報産業特論
高原稔	2000-2002	情報産業特論
古堅真彦	2000	デザイン入門
松岡清	2000-	基礎数学A・B
水越伸	2000-2002	情報社会特論
佐倉統	2001-2005	学際領域特講
佐々木正人	2001-2005	学際領域特講
室井尚	2001-2005	学際領域特講
小野耕三	2001-	起業家のための知的財産権講座

鹿住倫世	2003-	ベンチャー支援講座、起業家のための知的財産権講座
宮原淳	2003	英会話
キャサリン・ファンハトホフ・フェルツバーグ	2003-	英会話
ポール・ドヨン	2003	英会話
エドモンド・オコーネル	2003-2004	プレゼンテーション技術演習
ベルナデッド・カー	2004	英会話
デビット・カー	2004-	英会話
クズノ・ロバート	2005	プレゼンテーション技術演習
桑久保亮太	2005-	インタラクティブメディア表現実習、モチーフワーク2
小林桂子	2005-	DITコースゼミ
るさんちまん(南隆雄)	2006-	モチーフワーク2
瀬川晃	2006	DITコースゼミ
加藤由紀子	2007-	プレゼンテーション技術演習
神成淳司	2007-	ANDコースゼミ
永原康史	2007-	メディアデザイン特論
吉岡洋	2007-	現代思想演習Ⅰ・Ⅱ

(2007年4月予定)

職員 (旧職員含む)

玉木保裕		局長	1996-1999
豊田良則	総務課	課長	1996
野口明良	総務課	係長	1996-1997
林豊彦	総務課	主任	1996
森祥一	総務課	主事/主任	1996-1998
松尾勝利	総務課	技師	1996-2001
山田峰夫	教務課	課長	1996-2000
山田金吾	教務課	係長	1996-1998
今枝甫	教務課	課長補佐	1996-1998
井深正春	教務課	主任	1996
毛利正人	教務課	(本・大垣市) (併)	1996-1997
三浦薫	教務課	主事	1996
渡辺浩章	総務課	課長	1997-1998
小寺弘春	総務課	主任/主査	1997-1999
稲垣智美	教務課	主事/主任	1997-1999
河合修	教務課	主事	1997-1999
成瀬哲哉	教務課	技師/主任技師	1997-2002
鍋島寿	教務課	主査	1997-2000
広瀬昌樹	総務課	係長	1998-2000
後藤威博	教務課	(本・大垣市) (併)	1998-2000
中畑竜憲	教務課	主任	1998-2000
横井篤	総務課	課長	1999-2001
山田明仁	総務課	主任/主査	1999-2001
坪内静夫	教務課	係長	1999-2001
沢井和弘	教務課	課長補佐	1999-2002
岩崎幸宏		局長	2000
白木直秀	総務課	主査	2000-2002
高橋洋子	教務課	主任/主査/係長	2000-2004
稲垣哲久	教務課	主任	2000
本間賢一	教務課	主事	2000-2004
沼波豊		局長	2001-2002
岩井一弘	管理課	主査/課長補佐	2001-2003
丹羽和彦	教務課	課長	2001-2002
沢田徹	教務課	主任	2001-2003
矢野和信	管理課	課長	2002
嶽本一郎	管理課	主任	2002-2003
稲垣哲久	図書館	主任	2001-2002
二宮隆	教務課	課長補佐兼係長	2002

高島新一	管理課	技師	2002-2004
藤原勉		局長	2003
日置信明	管理課	課長	2003-2004
清水浄規	管理課	主査	2003-
井上勇	教務課	課長	2003
児玉芳廣	教務課	課長補佐	2003-
田中等幸	教務課	技師	2003-2005
木戸和子	図書館	主任	2003
藤井徳介		局長	2004
今井信夫	管理課	課長補佐	2004-2005
箕浦真澄	管理課	主事	2004-
須田裕	教務課	課長	2004-2005
大熊美紀	教務課	主任	2004-2005
渡辺慎一	教務課	主事	2004-
篠田和美	図書館	主事	2004-
野原正行		局長	2005
長野敬子	管理課	管理監兼課長	2005-
河本哲治	教務課	係長	2005
小倉敏満	教務課	主事	2005-
繁田栄司		局長	2006-
藤田末雄	総務課	課長補佐	2006-
伊藤典雄	教務課	課長	2006-
清水正義	教務課	課長補佐	2006-
奥村浩康	教務課	主任	2006-
田畑克彦	教務課	主任技師	2006-
日比野ちさ	図書館	司書	2006-

(2006年度まで)

嘱託ほか

加納佐知子	日々雇用職員	1996
亀田美穂	非常勤司書	1996-2000
豊田高子	嘱託員	1996-1999
松田秀子	日々雇用職員	1996
安藤史絵	学長秘書	1997-2001
山川由香里	日々雇用職員	1997-1998
松原千鶴	日々雇用職員	1999-2000
小林桂子	CMC 研究員	2000-2004
内田まほろ	CMC 研究員	2001
佐藤忠彦	システム管理専門職	2001
児玉文	非常勤司書	2001-2004
ヒース・ワッツ	国際交流員	2001-2002
郷ゆり子	非常勤看護師	2001
大橋裕子	非常勤看護師	2001
福永恭代	日々雇用職員	2001
イリーナ・ゴルデワ	国際交流員	2002-2004
橋本武岐	システム管理専門職	2002-2004
棚橋範親	システム管理専門職	2002
福田易子	CMC 事務職員	2002-2003
福田史	情報支援専門職	2002-2004
清水悦子	非常勤看護師	2002
高木美名子	日々雇用職員	2002
シャーニー・トバイアス	国際交流員	2003-2004
齋藤正和	システム管理専門職	2003
松本祐一	システム管理専門職	2004-
植田憲司	CMC 研究員	2004-
谷口直子	非常勤看護師	2003-
長澤綾	日々雇用職員	2003-2005
古澤千尋	日々雇用職員	2005-
福森みか	CMC 研究員	2005-
ジェームス・ラゾ	国際交流員	2005-
ワン・ユウジェン・ニック	国際交流員	2005-2006
西岡里子	非常勤司書	2005-
鈴木浩	システム管理専門職	2006-
河村陽介	情報支援専門職	2006-
エリン・プラント	国際交流員	2006-

(2006年度まで)

2006年度

井澤澄子「ひげねこ」

ブロードバンドアート & コンテンツアワードジャパン2006 ケータイコンテンツ部門最優秀作

中原淳「灯籠」

2006アジアデジタルアート大賞 デジタルデザイン部門入賞

早川貴泰、泉かおる（音担当）「雲散霧消」

文化庁メディア芸術祭 アニメーション部門入賞
第12回学生CGコンテスト 動画部門佳作
2006アジアデジタルアート大賞 動画部門入賞

大石暁規「ローラー」

長崎水辺の映像祭 携帯芸術部門シルバードラゴン賞

毛利悠子 + 三原聡一郎「vexations」

アルス・エレクトロニカ2006 インタラクティブアート部門入選

MimiZ（飛谷謙介、福島諭、鈴木悦久）

「february sessions」

アルス・エレクトロニカ2006 デジタルミュージック部門入選

早川貴泰「KASHIKOKIMONO」

10th Seoul International Cartoon & Animation Festival 審査員特別賞

2005年度

大石暁規「OPNIYAMA」

文化庁メディア芸術祭 アート部門インスタレーション審査委員会推薦作品

みやばら美か + すぎもとたつお「Movie Cards」

文化庁メディア芸術祭 アート部門 インタラクティブ・その他審査委員会推薦作品

熊谷恵「imagine」

ブロードバンドアート & コンテンツアワードジャパン2005 ケータイコンテンツ部門最優秀作

水谷理人「Tasting Music」

EUROPRIX Multimedia Top Talent Award 2005 Content Tools and Interface Design部門 Quality Seal Award

古堅真彦「物理法則を利用した動的形態のプログラミング言語の開発」

2004年度第2回未踏ソフトウェア創造事業 天才プログラマー/スーパークリエイター認定

杉本達應「かんたん映像編集ソフトをつかったメディアリテラシー教材の開発」

2004年度第2回未踏ソフトウェア創造事業 天才プログラマー/スーパークリエイター認定

松本典子「eラーニングにおけるブラウザのみで行う講義配信システム」

「学生のITベンチャーアイデア募集」採用

三輪真弘「村松ギア・エンジンのためのボレロ」

第14回芥川作曲賞受賞

小鷹研理「Walking with Body-sense in Virtual Space Using the Nonlinear Oscillator」

（共著：Tetsuya Ogata, Hiroshi G. Okuno）

2005 IEEE International Conference on Systems Man and Cybernetics Best Student Paper Finalist

ウスマン・ハック（アーティストインレジデンス）「Sky Ear」

2005アジアデジタルアート大賞 ADAA大賞

早川貴泰「阿吽二字」

DigiCon6 審査員（塩田周三）賞

2005アジアデジタルアート大賞 動画部門・優秀賞

城戸晃一

文化庁1年派遣芸術家在外研修員（舞踊部門）

早川貴泰「KASHIKOKIMONO」

7th Puchon International Student Animation Festival PISAF 2005 Recommendation Special Prize

アルス・エレクトロニカ2005 コンピュータアニメーション部門入選

2004年度

ウスマン・ハック（アーティストインレジデンス）「Sky Ear」

文化庁メディア芸術祭 アート部門優秀賞

福森みか「音点字」

文化庁メディア芸術祭 アート部門インタラクティブ審査委員会推薦作品

神里亜樹雄、柴田知司、真下武久「Moony」

アルス・エレクトロニカ 2004 the next idea 部門受賞

マルシア・ヴァイツマン (アーティストインレジデンス)

「the one made of light stuff」

オランダ・クラウド王子基金 Grant 「The Ryukyu Search Project 2004」
プレーメン・ビデオアート奨励賞 2004 入賞

栂尾あき「WC」

ブロードバンドアート&コンテンツアワードジャパン2004 ブロードバンドアート部門優秀作、K-OPTI.COM 賞受賞

渡邊淳「domino」

ブロードバンドアート&コンテンツアワードジャパン2004 ブロードバンドアート部門優秀作

芝尾幸一郎「モールス信号作曲ソフト」

ブロードバンドアート&コンテンツアワードジャパン2004 ブロードバンドアート部門佳作

川北奈津 + 鈴木宣也「からくりブロック」

2004 アジアデジタルアート大賞 入選
東京ガジェット展 東京 PRIZE (東京都知事賞)

早川貴泰「可畏キモノ」

学生 CG コンテスト 動画部門優秀賞
文化庁メディア芸術祭 アート部門・映像審査委員会推薦作品
2004 アジアデジタルアート大賞 文部科学大臣奨励賞、福岡県知事賞
CG & ANIMATION FILM FESTIVAL 2004 優秀賞
日本アニメーション協会奨励賞 (審査員特別賞)
ブロードバンドアート&コンテンツアワードジャパン2004 ブロードバンドアート部門優秀作

古舘健「The SINE WAVE ORCHESTRA (S.W.O.)」

アルス・エレクトロニカ2004 デジタルミュージック部門入選

栂尾あき「おかつぱさん」

岐阜発ブロードバンドコンテスト2004 佳作

2003年度

栂尾あき「とびだす時間～時間軸の空間化～」

EPSON カラーイメージングコンテスト2003 スチューデント賞

岡部正「Mix up」

ブロードバンドアート&コンテンツアワードジャパン2003 ブロードバンドアート部門最優秀作

真下武久「Dreaming」

ブロードバンドアート&コンテンツアワードジャパン2003 ブロードバンドアート部門優秀作

山田拓生「夜明け」

ブロードバンドアート&コンテンツアワードジャパン2003 ブロードバンドアート部門佳作

西脇直毅「アナグラハジマリ」

ブロードバンドアート & コンテンツアワードジャパン2003 映像コンテンツ部門優秀作

2002年度

城戸晃一 + 南隆雄 + 新堀孝明「USUSU PROCESS 2003

ブルーバック・ヨコハマ編 (Identity Zero シリーズ)」

横浜ダンスコレクション2003 ソロ×デュオ competition 若手振付家のための在日フランス大使館賞

猪又健志 + 山本努武「Talking Tree」 ～一本の流木から～

デジタルコンテンツグランプリ2002 アート部門インスタレーション賞

齋藤朋彦「Tactile Vision」

第8回学生 CG コンテスト インタラクティブ部門優秀賞

齋藤朋彦、繁田智行「8 viewpoints」

第5回文化庁メディア芸術祭 デジタルアートインタラクティブ部門審査委員会推薦作品

山本努武「Abyssal Vision」

第8回学生 CG コンテスト インタラクティブ部門 佳作
ブロードバンドアート&コンテンツアワードジャパン2002 ブロードバンドアート部門 最優秀賞

中居伊織「streetscape」

NHKデジタルスタジオム デジスタアワード インスタレーション部門最優秀賞
文化庁メディア芸術祭 インタラクティブ部門審査委員会推薦作品

繁田智行 遠藤孝則「色々な色」

文化庁メディア芸術祭 インタラクティブ部門審査委員会推薦作品

宇田敦子「A Planet -interactive cinema-」

文化庁メディア芸術祭 インタラクティブ部門審査委員会推薦作品

栃木博子「うみねこ と やまねこ ーうみねこへんー」

ブロードバンドアート&コンテンツアワードジャパン2002 ブロードバンドアート部門 佳作

CD-ROM "Artificial Body and Real Body"

フランス文化省 "DICREAM" 入選
アートディレクション：小島一郎
スタッフ：小野田裕士、小西小多郎、丸尾隆一、横井和也、森住武士、島名毅、杉山治、中村和正、近藤恵二
プロデュース：後藤英

岐阜県パピリオン「戦国博」

「GOOD DESIGN AWARD 2002」

コミュニケーションデザイン部門グッドデザイン賞

制作：岐阜県、永原康史事務所
プロデューサー：情報科学芸術大学院大学・鈴木宣也
ディレクター：永原康史事務所・永原康史
デザイナー：井口仁長、別府さやか、シュミットニコール
瀬川晃、成島幸、幸田有紀子、外山貴彦、小林桂子

桑山佳代子・山本努武「sleepless thought」

ブロードバンドアート&コンテンツアワードジャパン2002 ブロードバンドアート部門 優秀賞

山辺真幸「マスゲーム・ゲーム」

ブロードバンドアート&コンテンツアワードジャパン2002 ブロードバンドアート部門 佳作

松永ケイ子「LifeLine」

2002アジアデジタルアート大賞 ノンインタラクティブ部門入賞

山辺真幸「新しいひらがなのための装置」

芸術科学会機関誌「DiVA」誌上ギャラリー最優秀賞
2002年6月発行「DiVA・3号」掲載
東京TDC インタラクティブデザイン賞 ノミネート
「02 TDC展」展、「TDC年鑑 2002」掲載

クワクポリョウタ「PLX」

アルス・エレクトロニカ2002 インタラクティブアート部門入選

electropti

石田財団芸術奨励賞受賞

タミコ・ティール（アーティストインレジデンス）

「Beyond Manzanar」

ISan Jose Museum of Art パーマネントコレクション

2001年度

齋藤朋彦、繁田智行「8 viewpoints」

cast01（ドイツ）ポスターセッション採択

杉本達應「MoovStar」

第7回学生CGコンテスト インタラクティブ部門優秀賞

村上陽子「VISIBLE PLACE」

2001年 NHKBS-1 デジタルスタジオム 宮崎光弘賞

池田泰教・岩田勝巳「カラエナ」

BBCC ネットアート & 映像フェスタ2001 映像部門最優秀作
イメージフォーラム・フェスティバル2001 審査員特別賞
第2回スパイラル・インディペンデント・クリエイターズ・フェスティバル
openArt賞

上峯敬「A→」

キャノン・デジタル・クリエイターズコンテスト2001
デジタルムービー部門 キャノン賞

日野圭子「.5」

キャノン・デジタル・クリエイターズコンテスト2001
デジタルムービー部門 入賞

IAMAS 岐阜県インパクパピリオンプロジェクトチーム

岐阜県パピリオン「戦国博」が第3「四半期賞」国際賞
「Web年鑑 2001」に掲載

小島育美「大江戸よろず帳」

BBCC ネットアート & 映像フェスタ2001 ネットアート部門佳作

みやばら美か+すぎもとたつお「bounce street ー弾む街角ー」

2001アジアデジタルアート大賞 インタラクティブ部門大賞

馬超「故郷 (MY OLD HOME)」

杉並アニメーションフェスティバル2001 グランプリ

西島治樹「Remain In Light」

アルス・エレクトロニカ2001 インスタレーション部門グランプリにノミネート

齋藤正和 + 手嶋林太郎「R」

第23回びあフィルムフェスティバル PFFアワード2001入選
イメージフォーラム・フェスティバル2001 一般公募部門奨励賞

2000年度

大石暁規「Micro-Plantation」

milia2000 新人賞

岡本彰生 + 大橋弘典「こまどり兄弟」

-BAT- クリエイターズオーディション 映像部門賞

齋藤正和 + 手嶋林太郎「R」

第1回 Asian Independent Film Forum コンペティション部門優秀賞
NEXTFRAME JAPAN 2001 にて上映

こまどり兄弟 (岡本彰生 + 大橋弘典) 「こまどり兄弟 1」

ユーリードショートムービーコンテスト ユーリードグランプリ賞

宇田敦子「A couple ~ An Autumn Day 秋のはなし~」 -Web Drama-

NHKデジタルスタジアムデジスタアワード2000 Web部門グランプリ

本阿弥光悦マルチメディア展示プロジェクト実行委員会、 IAMAS光悦プロジェクトチーム

「本阿弥光悦マルチメディア展示プロジェクト」

財団法人マルチメディアコンテンツ振興協会・通産相共催 マルチメディアグラ
ンプリ2000 展示・イベント部門最優秀賞

ソーマカズオ「clockWERK」

財団法人マルチメディアコンテンツ振興協会・通産相共催 マルチメディアグラ
ンプリ2000 新しい才能の部 最優秀賞「金の翼賞」
BCC ネットアート & 映像フェスタ2000 ネットアート部門優秀作

西島治樹「Remain In Light」

TAP2000 (取手リ・サイクリングアートプロジェクト2000) 「家・郊外住宅」
の招待作家3人、一般公募6人の1人に選出される

宇田敦子「かのじょたちのじかん -Web Drama-」

キャンノン・デジタル・クリエイターズコンテスト2000 Web部門優秀賞

岩田勝巳「spiritualism」

キャンノン・デジタル・クリエイターズ・コンテスト2000
デジタルムービー部門協賛企業賞

大橋弘典「もっさん登場」

vibe station ID コンテスト2000 スタジオボイス賞

annual99制作委員会「IAMAS annual99 remember all」

BCC ネットアート & 映像フェスタ2000 ネットアート部門優佳作

宇田敦子「A couple -Web Drama-」

2000年 NHKBS-1 デジタルスタジアム 中島信也賞

1999年度

上山朋子「私ちゃん」

アルス・エレクトロニカ1999 インタラクティブアート部門入選

森田健「SLIM DOWN」

SKIP クリエイティブ・ヒューマン大賞 学生動画部門最優秀賞

大橋弘典

SKIP クリエイティブ・ヒューマン大賞 学生動画部門優秀賞

村上寛光・南方祐紀・上山朋子・坂井れいしう

「Miragescope vol.1 Flow vol.2 [re:]」

STUTTGARTER FILMWINTER (ドイツ) 入選

土屋紳一「公園の夢」

エプソンカラーイメージコンテスト写真部門審査員賞 (佐藤時啓賞)

橋本英之「ピリオド・オブ・タイム」

NTTICC「デジタル・パウハウス展」出展

橋本英之「Interval Watch」

Ars Symmetrica (ハンガリー) 展示

1998年度

宇田敦子「福田さん」

イメージフォーラム・フェスティバル 大賞

村上寛光「BUBBLES」

マルチメディアコンテンツ OSAKA グランプリ '99 大阪市賞

片岡勲人「Make an Experiment with an inflated Balloon」

MILIA New Talent Competition from Reed Midem Organization '99 (フランス) 受賞

草野あけみ「border」

BBCC ネットアート映像フェスタ '98 ネットアート部門最優秀作

永原ゼミ「annual 1997」

デジタル・パブリッシング・グランプリ 入賞

橋本英之「Revolving Black Hole」

アルス・エレクトロニカ 1998 展示

村田家恵子「Fisherman's cafe」

SIIGRAPH '98 展示

1997年度

大多和茂・小林洋樹・藤原健太郎・村田千佐子「BOND」

スポーツビデオ '97 グランプリ、朝日放送賞

片岡信一・木野村裕也「booKmarKparK」

javaに関する技術・応用・表現大賞 '97 学生奨励賞・健闘賞

牧田亘・安藤秀一・井口仁長「BACUPNOODLE」

BBCC ネットアート映像フェスタ '97 ネットアート部門最優秀賞

IAMAS・岐阜大学「仮想相対性空間」

IVRC 学生対抗手作り VR コンテスト '97 企画委員賞、芸術賞

齊藤宏治「FlyHigh2」

マルチメディアグランプリ GIFU'97 優秀賞

馬野訓子・山元史朗「duplex」

第5回名古屋国際ビエンナーレ ARTEC'97 入賞

山路敦司

Britten-on-Bay 作曲コンクール 佳作入選

1996年度

片岡信一・石橋広在「T&S」

日経 BPバーチャル・アート・コンテストグランプリ 大賞

片岡信一「フレームでわくわく」

PARCO WWW AWARD '96 大賞

赤羽亨「Desktop Sequencer」

Digitale (ドイツ) 入賞

鈴木宣也「Three men three legs」

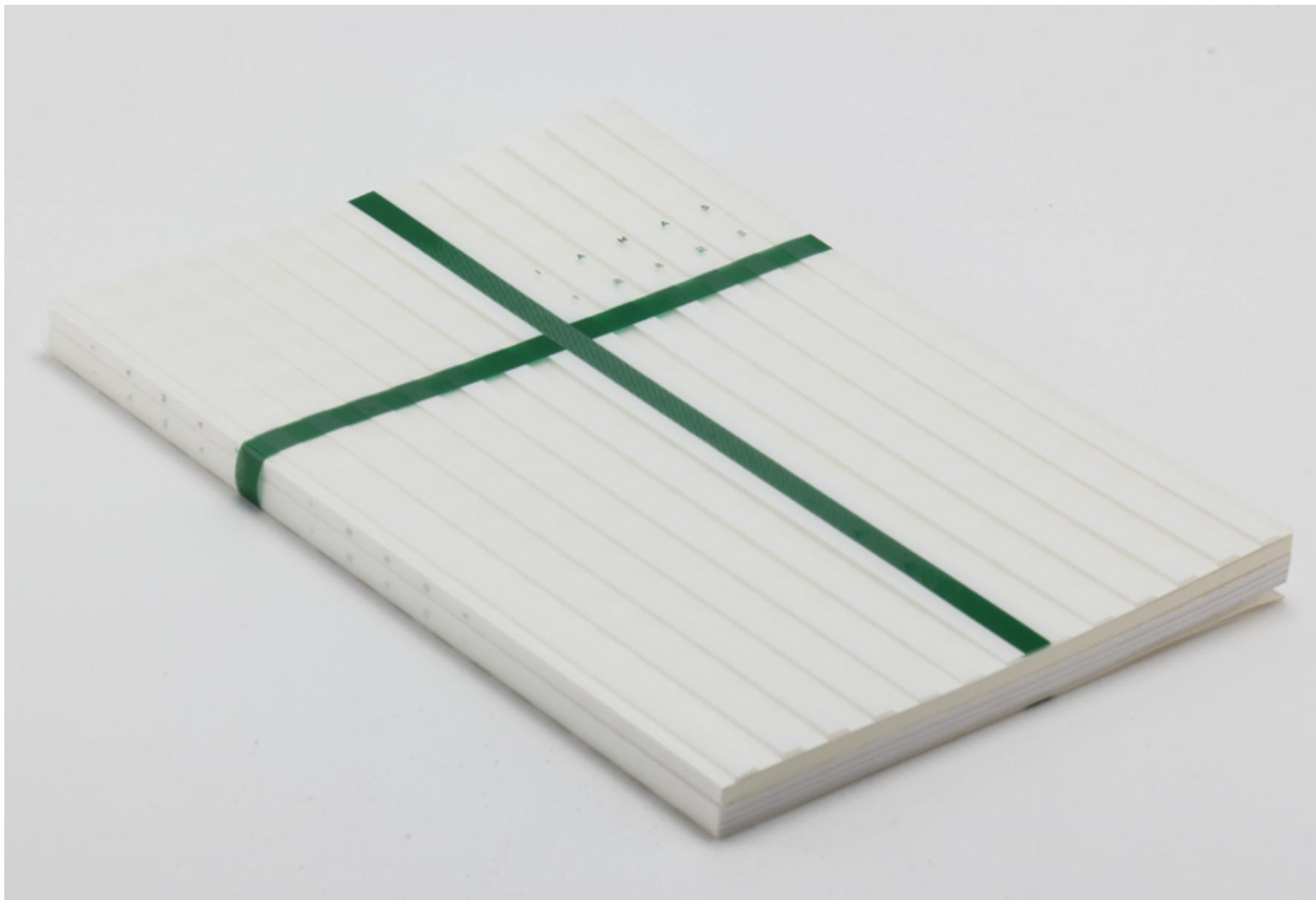
アルス・エレクトロニカ 1996 インタラクティブアート部門入選

IAMAS十周年誌II

発行日：2007年3月30日

発行：IAMAS (情報科学芸術大学院大学 + 国際情報科学芸術アカデミー)
〒503-0014 岐阜県大垣市領家町3-95
電話：0584-75-6600 E-mail：info@iamas.ac.jp
URL：http://www.iamas.ac.jp/

© IAMAS, 2007



IAMASの十周年を記念して作られた記念誌です。クリアカバーには大きな「十」のラインがパッケージを包むリボンのようにあしらわれています。2冊の冊子で構成されており、表紙のエンボス加工はカバーの縞模様と併せることで格子模様になります。十周年誌Ⅰではビジュアルをメインにこれまでの活動や人物の紹介、十周年誌Ⅱはテキストベースのデータブックとなっています。

This is a commemorative publication made to celebrate the 10th anniversary of IAMAS. On the clear cover is a large + (kanji for 10) is shown, like a ribbon binding a package. The publication is comprised of 2 books, and by overlapping the embossing of the binding with the striped cover it creates a lattice pattern. The 10th Anniversary Book I, introduces the activities and people of IAMAS up to that point in time. Book II is a text-based data book.

形態 無線綴じ製本
 サイズ 210mm×280mm
 コンテンツ 十周年誌Ⅰ：学校＋活動、科学＋芸術、教育＋方法、社会＋学校、学生＋社会
 十周年誌Ⅱ：データブック

Form Perfect Binding
 Size 210mm×280mm
 Contents 10th Anniversary Magazine I : School + Activity, Science + Art, Education + Method, Society + School, Student + School
 10th Anniversary Magazine II : Databook

これまでIAMASで発行されたカタログ類をIAMAS BOOKSとして再編成し、電子書籍化しました。
Catalogues previously published at IAMAS have been reorganized into IAMAS BOOKS and turned into digital books.

使用方法 | How to use

PCで閲覧 | Via PC

①目次の使い方

- ・ Adobe Readerの場合
「しおり」機能を使って目次としてご利用いただけます。
- ・ Apple プレビューの場合
「サイドバー」を目次としてご利用いただけます。

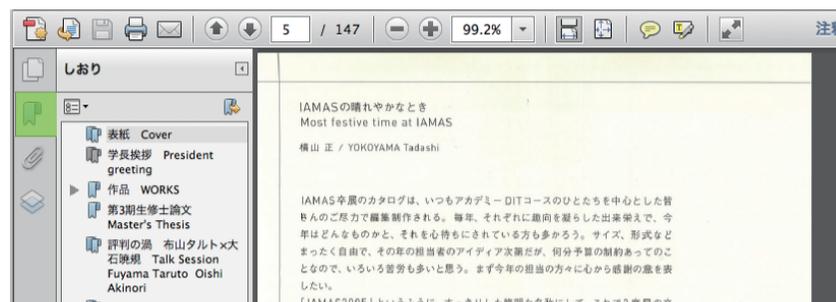
How to use table of contents

- For Adobe Reader

Access as table of contents using the “guidebook” function.

- For Apple Preview

Access the “sidebar” as the table of contents.



②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・ Adobe Readerの場合
「編集>簡易検索」もしくはコマンド+F
- ・ Apple プレビューの場合
検索窓に入力してください。

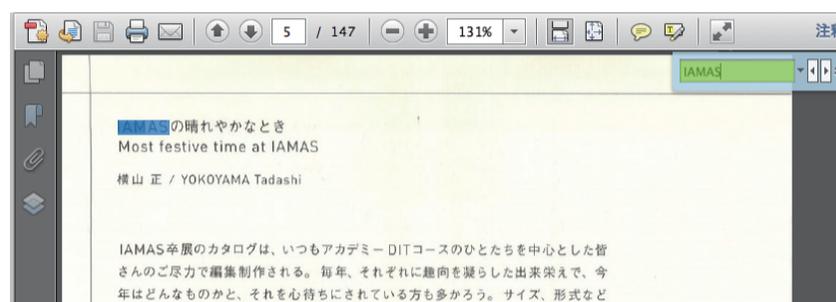
Keywords or names can be found using the search function.

- For Adobe Reader

Edit → Simple Search OR Command + F

- For Apple Preview

Type into the search window.



iPadで閲覧 | Via iPad

※iBooksでのご利用を推奨しています。

※Use via iBooks is recommended.

①目次の使い方

- ・ メニューのリスト表示から目次をご利用いただけます。

How to use table of contents

- Access from the list display in the menu.



②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・ メニューの検索アイコンから検索いただけます。

Keywords or names can be found using the search function.

- Search from the search icon in the menu.



Android端末で閲覧 | For Android

※閲覧する端末、アプリケーションによっては目次機能が正しく動作しない場合がありますのでご了承ください。

※Please be aware that depending upon the terminal/application used, there are times when the table of contents function will not work correctly.

IAMAS BOOKS

IAMAS 十周年誌

IAMAS 10th Anniversary Magazine

発行日
Issue 2012年1月再編
January, 2012

編集
Editor 鈴木光
SUZUKI Hikaru

撮影
Photography 萩原健一
HAGIHARA Kenichi

制作協力
Special Thanks 河村陽介
KAWAMURA Yosuke

監修
Supervisor 前田真二郎 瀬川晃
MAEDA Shinjiro SEGAWA Akira

発行
Publisher IAMAS 情報科学芸術大学院大学
IAMAS Institute of Advanced Media Arts and Sciences

IAMAS
503-0014
岐阜県大垣市領家町3-95

3-95 Ryoke-cho, Ogaki
Gifu 503-0014, Japan

www.iamas.ac.jp

Copyright IAMAS 2012