IAMAS Annual Report 2019

2019年度 IAMAS 産業・地域連携成果報告

IAMAS Annual Report 2019

公立大学である IAMAS (イアマス)では、多種多様な地域連携や産官学連携が行われています。特に、この数年は、次世代を担う若者や子どもたちに向けた教育事業を重視しております。多様な価値や見方、ものごとのあり方が必要とされていく時代において、芸術的表現と科学技術を融合することを理念とした本学の教育や研究成果を、未来を創造していく世代へと活かしていくことは本学の使命であると考えております。本報告書では、特集記事をはじめ、事例として次世代に向けた教育事業を取り上げました。是非、お読みいただければ幸いです。

4 ——— イアマスこどもだいがく
6 ——— ヒミツ基地大作戦 ～岐阜県美術館のヒミツ～
8 ——— アイ手ープロジェクト
14 ——— 岐阜イノベーション工房 2019
16 ——— 岐阜クリエーション工房 2019
18 ——— 岐阜おおがきビエンナーレ 2019「メディア技術がもたらす公共圏」
20 ——— 広告クリエーターによるものづくりプロトタイピング
22 ——— イアマス波

イアマスこどもだいがく

2019.5 — 2019.10

芸術や科学といった領域を超えることで新しいものやことを創造するという IAMAS の教育理念を、小学生を対象とした教育において実践することを目的としたプロジェクト。既存の教育の枠組みを超え、自ら考え、柔軟で自由に発想し、表現することを目指している。2017 年より大垣市との連携で開始、3 年目となる今年度は、インターネットの匿名性や共同編集、プログラミングやアルゴリズムをテーマにした 4 つのワークショップを実践した。

自ら考え、自由に発想し、表現する

連携のきっかけ

大垣市情報企画課より 2017 年度の子ども向け講座での連携を相談され、本学の特色を活かし柔軟な発想や表現を体験するワークショップを企画・実施した。2018 年度は場所や回数を拡大し実施、今年度は初年度同様の規模で実施した。

IAMAS の関わり

一昨年、去年同様 4 つのワークショップの企画を本学が提案し実施した。広報活動においてもチラシ制作を担当した。

連携の成果

子どもたちは、自由な発想や表現を楽しみながら、新たな発見をする様子が観察された。参加した保護者たちは柔軟な発想や創造力を養う機会を求めていることも理解できた。本取組みが地域で少しずつ認知され、新たな教育連携の機会につながり始めている。

連携先

大垣市情報企画課

連携場所

IAMAS ギャラリー 1、2

担当教員

金山智子 教授
鈴木宣也 教授
野呂祐人（RCIC 研究員）

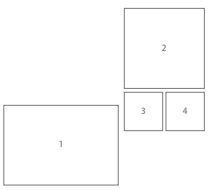
協力者

ファシリテーター　星安澄　渥美智也　守下誠
伏田昌弘

連携期間

2019 年 5 月 ― 10 月

2019　5　打ち合わせ
6　ワークショップ設計と決定
7　チラシ作成・配布
8　ワークショップ実施
第一回「とくめいおえかき ～ 見えない人といっしょに絵をかこう～」(8/22)
第二回「モノトーク 2 ～ぐるぐるづくえでいっしょに作ろう！～」(8/23)
第三回「ゴムの森」(8/27)
第四回「からだ de バンド」(8/28)
9　意見交換会実施
10　保護者向け解説文配布



1 結んだゴムの間を通り抜ける「ゴムの森」
2 障子を挟み両側からそれぞれ別の色で同時に描く「とくめいおえかき」
3 人の組み立てた造形に継ぎ足して形を変える「モノトーク」
4 夏休みの楽しかった思い出を振り付けで表現する「からだ de バンド」

担当教員のコメント

手探りで始めた本学のイアマスこどもだいがくも、今年で 3 年目となり、様々な知見が蓄積されてきた。この取組みから新たな連携事業の機会にも発展し始めた。この知見を次回に生かすことと、研究としてまとめていきたい。

ヒミツ基地大作戦 ～岐阜県美術館のヒミツ～

2019.6 — 2019.11

視覚 / 聴覚 / 嗅覚 / 触覚を使って観察し、発見から創造へ

「ヒミツ基地大作戦 ～岐阜県美術館のヒミツ～」は、岐阜県美術館の「ヒミツ」でヒミツ基地をつくるワークショップである。参加者は、視覚 / 聴覚 / 嗅覚 / 触覚を使って美術館庭園にある彫刻作品や草木を観察し、みつけた「ヒミツ」を柄に変換する。その柄を大きな紙に描き、ヒミツ基地の骨組みに貼り合わせていく。初めは骨組みだけであったヒミツ基地も、ワークショップを経て形作られていき、最後はヒミツでできたヒミツ基地が完成する。様々な感覚を使って風景を捉え直すことで新たなモノの見方を体験し、その結果をモノづくりに活かし表現することで、創造力を身につけることが本ワークショップの目的である。当日は 1 時間のワークショップを 4 回行ない、計 23 名の子どもたちと保護者が参加した。

連携のきっかけ

これまで、岐阜県美術館にてさまざまなワークショップを実施していた関係から、2019 年の美術館リニューアルオープンイベントにて庭園を使った子ども向けワークショップの実施を依頼された。

IAMAS の関わり

岐阜県美術館リニューアルオープンイベント「楽美初日」の一環として、本ワークショップを行なった。岐阜県美術館の基本理念「美とふれあい、美と会話し、美を楽しむ」をワークショップを通して体験でき、また美術館庭園の環境を活かした内容にすることに重点をおいて企画した。

連携の成果

ワークショップには、多くの親子が参加し、庭園に設置されている彫刻や庭園の木々など自然を熱心に観察する姿がみうけられた。普段美術館庭園を訪れる人には、庭園との新たな向き合い方を、初めて訪れた人には新鮮な体験を提供することができた。

連携先

岐阜県美術館

連携場所

美術館庭園

担当教員

金山智子 教授

協力者

ファシリテーター	星安澄
企画	劣化シスターズ
記録	山田聡（RCIC 研究員）

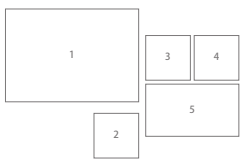
連携期間

2019 年 6 月 —11 月

2019	6	連携に関する打ち合わせ
	7	連携場所の視察
	8	ワークショップ設計と決定
	10	ワークショップ準備とデモ
	11	ワークショップ実施（11/3）

担当教員のコメント

匂いや手触り、音など五感を使って美術館庭園をみるという新しい体験と、自分が感じたものを表現にし造形をつくるという行為は、子どもにも大人にも新しい経験として受け止められたと感じる。



1 苔に空いた穴をのぞいている
2 彫刻のにおいを確かめる
3 大きな紙に柄を描く様子
4 ヒミツ基地の内側
5 ヒミツ基地を作り上げる

アイ手ープロジェクト

2019.5 — 2019.12

現代の情報のやりとりを、手を使って考える

アイ手ープロジェクトは、「現代の情報のやりとり」を「手」を使って考える遊びを開発・実施するためのプロジェクトである。インターネットで生まれる特殊なコミュニケーションをアナログな造形遊びに置き換えることで、子どもが本格的にネットに触れる前に、「情報のやり取り」を体感的に学ぶ機会づくりを目指した。今年度は小学生を対象に2つの遊びをワークショップ形式で展開した。一つは匿名性のある人とのコミュニケーションをテーマに、別々に集合した参加者が大きな紙の両側から一緒に絵を描く「とくめいおえかき」を行なった。もう一つは、発信した情報を他者に改変されるインターネットの環境をテーマに、参加者それぞれが書いた絵日記を素材に切り貼りし、架空の絵日記を作る「かいへんえにっき」を行なった。

連携のきっかけ

2018 年度に、大垣市情報企画課より大垣市情報工房のスペース活用の提案があった。打ち合わせの中で、一般的なプログラミングや ICT の講座ではなく、体感的に「情報の扱い」を学ぶ機会が作れないか、という意見があり、ワークショップの開発と実施をした。

IAMAS の関わり

連携の打ち合わせの際に出た「情報を手で考える」という発案から、2 つのワークショップの企画とファシリテーションを本学で行なった。また、ワークショップをするための空間づくりや、ワークショップのアーカイブ展示なども行なった。

連携の成果

参加した子どもたちから、「匿名な人と絵を描くことで思ってもいない絵が描けた」「人の情報を改変する時にその人の気持ちを考えた」といった感想がでた。また同施設関係者に、普段の情報機器を使う講座とは違った方向性を示すことができた。

連携先

大垣市情報工房

連携場所

大垣市情報工房

担当教員

野呂祐人（RCIC 研究員）
金山智子 教授

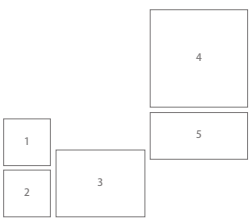
協力者

ファシリテーター　工藤恵美
撮影　星安澄、柴田英徳

連携期間

2019 年 5 月 — 12 月

2019 5 連携に関する打ち合わせ
6 企画案作成
7 企画に関する打ち合わせ
8 スケジュールの調整
9 企画の詳細決定
10 チラシの作成、ワークショップの開発
11 ワークショップの実施
12 アーカイブ展示



1 コピーした人の絵日記を、切り貼りする様子「かいへんえにっき」
2 素材となる普通の絵日記を描く様子「かいへんえにっき」
3 完成した架空の絵日記「かいへんえにっき」
4 改変した絵日記を鑑賞する様子「かいへんえにっき」
5 匿名な人と対面して絵を描く様子「とくめいおえかき」

担当教員のコメント

ネット上のコミュニケーションを造形遊びに置き換える試みによって、ネットの仕組みだけでなく、その仕組みでどんな創造ができるかを考えることができた。一方で同施設で馴染みのない内容を行う上で、設営の方法や参加者集めなどの課題が生まれた。

教育系ワークショップ
（イアマスこどもだいがく・ヒミツ基地大作戦 ～岐阜県美術館のヒミツ～・アイ手ープロジェクト）

Side Talk

IAMAS で行われた教育系ワークショップについて、学生と共に振り返ります。

鈴木宣也 (S)
IAMAS教授
《ゴムの森》担当

野呂祐人 (N)
RCIC 研究員 《とくめいおえかき》、《モノトーク 2》、《アイ手ープロジェクト》担当

工藤恵美 (K)
修士２年 《とくめいおえかき》、《モノトーク 2》、《アイ手ープロジェクト》担当

星安澄 (H)
修士１年 《からだ de バンド》、《ヒミツ基地大作戦 ～岐阜県美術館のヒミツ～》担当

―イアマスこどもだいがくも３年目となり、「IAMAS のワークショップ」だから来るという人も出てきました。全ワークショップが満員になったのは、広報物から内容が想像しやすくなったことが大きかったのではないでしょうか？

S　一般的なワークショップは最終的に作るものを見せ、「ああ、それ作りたい」と思うんだけど、IAMAS のワークショップはどちらかというと考えることが中心で、結果があまり見えないものですよね。それをどうやって伝えるのかが、広報で非常に難しい部分ですよね。

K　私たちはどちらかというと保護者が見ると思っていて、保護者が興味を持つワードを気にするようにはしてましたね。

S　《ゴムの森》では、子どもたちの分からない専門用語をどう説明するのか、そこが一番苦労しましたね。プログラミングと言ってもなかなか分からないし。すごい悩みましたね。

H　《カラダ de バンド》では、「プログラミングを学べるよ！」は保護者の気を引くために入れました。実際参加するとプログラミング以外が中心なのですが、プログラミングも学べるというか。

N　僕がフライヤーのデザインをしました。デザインも文面も保護者と子どもがどう興味を持つかが重要なのですが、保護者にも子どもにもという状態が難しかったです。
大人向けのワークショップだと、「参加の動機」と「ワークショップの目的」ができるだけ一致するように設計することが多いと思うのですが、子ども向けだとそこを最初から一致させられないということがあります。何が起こるかわからないところが子ども向けワークショップの面白いところなので、予想と結果が一致しないことが多々ありますよね。しかも言語化が難しい内容なのでフライヤーではイラストにして、紙の表裏でイラストどうしが関係するデザインにし「あ、やってみたい」と思うフックを作ってみました。

K　広報は大きかったと思いますね。

―― 最近はプログラミング教育の導入で、親が予備知識やステレオタイプ的なイメージをもっていますね。そういう意味で、今回ハードルは高くなかったですか？

H　プログラミングに興味がありながらも、「ロボットを作ろう」というワークショップに連れて行かずここに参加しているというのは、何か期待しているものがあるんじゃないかな、という気はしました。

N　保護者のアンケートで、「実際に文字を打たないでプログラミングするって発想が面白そうで参加しました」という人がいたり、《とくめいおえかき》の場合、匿名というテーマもわかりやすくて。

K　《ゴムの森》も、「パソコンを使わずにどうやって学ぶんだろう？」というところに興味を持った保護者が子どもたちを引っ張ってきたように感じましたね。《とくめいおえかき》も多分そうだったと思う。

N　ワークショップのコンセプトと広報的なフックが一致していたと思う。今までは広報で見せているイメージとワークショップが一致していなかったものもあったが、今年は一致していた。3年目の功績ですね。人数も集まってよかったなあ。

―― それぞれ目標の設定と、実際にやってみた感じはどうでしたか？

K　私たちはワークショップを作る時に、参加者が得られる学びとワークショップの目的を分けて考えています。学びは、ある程度の段階をつけて考えています。最低限ここまでは達成し、もしいけそうだったらここまでやろうみたいな。

N　当日反応が悪かったら段階を下げたりします。《とくめいおえかき》でいうと、匿名という言葉や現象を知るというのが最低限です。もう一段階は、匿名という状態で普段知っている人と話しながらするお絵かきとは違う創造性が生まれるということを体験してもらうことです。そこまでは想定してたんですけど、もう１つ別の段階にいっちゃって。匿名のグループどうし紙の裏表に別れて、インクがそれぞれ黒と赤だったんですけど、ナショナリズムのような争い事が起きちゃって。

K　段々描ける空白の面が少なくなるうちに、「ここもう描けないや」となり、上からどんどん描いていく。それが段々と面の取り合いになって、どっちがどれだけ多くの面を塗れるか、みたいな競争になってしまった。

N　１人が相手の絵を塗り潰したことでそれが始まってしまった。匿名をまず知ってもらい、匿名のいい部分も悪い部分も教えようと考えてい

何が起こるかわからないところが子ども向けワークショップの面白いところ（野呂）

多分教えている側よりも、体験している側の子どもたちの方が実感として強いと思う（鈴木）

象に対する言葉が用意できておらず、子どもの学びに落とし込めなかった。

K　両側から描き終わって、実際に会って互いに自己紹介をするのですが、その段階で「会うのが怖い」という雰囲気だったんです。実際に会ってみたら、意外と仲良くなった。休憩の間に気がついたらすごく仲良くなっていて。さっきまで結構ばちばちしている感じだったのですごくびっくりしました。

S　自分たちがどれだけ暴れると相手にどんなことを感じさせるかみたいなことも、感じたんじゃないですかね。多分教えている側よりも、体験している側の子どもたちの方が実感として強いと思う。

N　大体みんな楽しかったで終わるのですが、これに関しては楽しいも嫌なことも絵の中に混在していたことがわかって。

K　自分が荒らしにいった、攻撃的になって描いた部分に関しても、悲しい感情を抱いていたり、怒りみたいな感情を抱いていたり、でも楽しかったみたいな、いろんなものが混ざり合ったのが見れました。そこはすごく私たちの中では大きく残っているところですね。

── やっている時は夢中になって、相手がいることを忘れてしまった。まさに《とくめいおえかき》のコンセプトはそこですね。

N　最初は意識していたんですけど、段々忘れてしまい攻撃的になっていった。

K　相手が人じゃないみたいな、人が人じゃなくなってる。

N　インターネットで匿名の状態だと、攻撃的になって終わってしまうところを、実際に顔を合わせるのはワークショップじゃなきゃできない部分です。ワークショップじゃないとできない部分を、ちゃんとやっておきたい。

S　今社会で起きていることと全く同じことが起きてしまい、それを自分たちがどうしないといけないか、というところも最後の顔合わせで考えさせられたと思うんですよね。だから、そこまで子どもたちが体験できたのはいい体験をしたんじゃないでしょうか。

──《ゴムの森》はどうでしたか？

S　プログラミングと謳っているので、まず「設計すること」と「実行すること」を理解してもらうというのは最低限やろうと思っていました。子どもたちはすんなりと理解したように感じました。

むしろ後半にやった、そこから先の「設計に対して何を考えなきゃいけないか」ということに関しては、プログラムが変化していく過程を感じ取りながら、「自分だったらどうするのか」ということをやってもらいました。割と個人差が出て、できる子は考えて実行してたし、そうでない子は通り抜けることを楽しむというような感じに、結構分かれたという印象がありました。ただ、できる子はそこまで考えるんだなって、感心できたところまで達して、面白い結果だったと思いますね。

K　後ろに身体を反らして、しかめつらしている子いましたよね。

H　「俺、どういこうかな」みたいな。

S　そうですね。あと、三次元なので、三次元をどう造形するのかということを、子どもたちは意外にやっていなくて、「どういう視点でそれを見ていいのか」ということと、それに対して「どうやって設計していくか」ということも含めて体験してもらいました。そこも1つの目的ではありました。

── 一方で、元気な感じの子どもたちもいましたよね。

S　破壊的な子どもたちもいたんだけど、やっていくうちに、「場を荒らすのも楽しくなくなってくるな」というのが、途中から分かったところがあった気はするので、それはそれで彼らにとっての学びになったんじゃないかな。

K　前に反省会で話が出てたような気がするんですけど、あれ「デバッガみたいな人がいたら、面白かったですよね」って話があったような気がするんですけど。

S　確かにね。

N　ゴムを抜いた人はクラッカーですかね。プログラミング思考というと、もともと設計図があり、それに合わせてやるというイメージがあります。そこに子どもの独創性が加わったというのが、すごく大きいことじゃないかなって思います。

S　そうですよね。ロボットを作って、ロボットでそこにある石を掴みましょうみたいなことは、プログラミングさせるとほとんど変わらないプログラムをみんなが書くことになって、あまり創造性がないですよね。論理性はあるのかもし

たのですが、匿名の悪いところを語るために事前に用意していたスライドにも書いてない出来事で。自分たちのボキャブラリーも用意できてなかったので、ちょっと「うっ」と、なってしまった。

K　ワークショップはいつも想定に想定を重ねるんですよ。絶対にわからないこととか、予想もつかないことが起きるから、当日のためにいっぱい想定しておくんですけど、それを遥かに越えたことが起きてしまった。

──《とくめいおえかき》はまさに現実社会を写していた？

K　「こうやって戦争が起きるのかもしれない」とか「ネットの荒らしや炎上という対立はここから起きるのかもしれない」など、端からみてて怖かった保護者もいるかもしれないですね。

N　この争い事は匿名というテーマよりも、もっと人間の本質的な部分までいったので、その現

2
3

1

1 こどもだいがくフライヤー
2「ゴムの森」
3 障子を挟み両側からそれぞれ別の色で同時に描く「とくめいおえかき」

れないけど。創造性というものが本当はプログラミングにとって重要で、そこが体験できるというのを目指したところではあります。

―― 《カラダ de バンド》はどうでしたか？

H 《カラダ de バンド》は以前まで、マイクロビットを身につけて、身体を動かしたら映像が変わるとか音が鳴るといったものでした。今回は、日用品から鳴る音を探し、自分で見つけた音をプログラムで読み込み、自分が身体を動かしたらそれが鳴るというもので、身体を動かす表現と音を作る表現をかけ合わさって表現の幅を広げることをメインにしました。
それを面白がってくれた子もいたのですが、予想外に日用品から音を探すことがすごく盛り上がって、アンケートの感想もそれが1番楽しかったという子も多かった。自分としてはそれがわかったことも良かった。それ以降、ワークショップを設計する時に、日用品や普段の景色から違うものを見つけるということを取り入れるようにしている。自分としては、目標もわりと達成できたし、予想外のいい結果が得られたのでよかったです。

―― 完成形までにフェーズが複数ありましたが、最初の音探しで盛り上がった感じですよね。その後、音をプログラムに組み込んでいく作業はあまり興味をもたれなかったですか？

H 興味がある子もいました。身体を動かすのが恥ずかしかったり、得意じゃない子も勿論いて、そういう子たちは、録音やプログラムの書き込みを、パソコンの画面見せながら一緒に作業したのですが、そこにすごい集中して面白がってくれた。だから、音を探して、録音して、プログラミングして、身体を動かしてと、展開が色々あったのですが、どれもテイストが違ったので、それぞれに合った面白い部分は提供できたと考えています。

―― みな同じようにできるのも大事だけど、自分の得意や関心はみな違うから何か1つでもできることが大事ですよね。プログラムが得意な人と表現の好きな人が組んで新しいもの作るみたいで、ある意味 IAMAS っぽいですね。

N イアマスこどもだいがくは、いろんな学校からいろんな人を集めて開催していますよね。だから興味や関心が混ざってしまう。逆にそれがワークショップのいいところでもある。星さんの言っていた興味がそれぞれ違ったっとしても、子どもたちが同じ場所で同じものを作ったということで自然と共有されていたんじゃないかと思います。

―― 今回どのワークショップも多くの保護者が見てる状況でしたが、どう感じましたか？

K 保護者の存在があることで、子どもが「正しいことをしなきゃ」「正しいことを言わなきゃ」といった意識が働いているような気がします。アンケートでは素直に書いてくれていたのですが、保護者のいる前では正しいことを言ってしまうような様子が見られたので。もうちょっと切り離しができたらよかったのかなと感じました。

N ワークショップは子どもが失敗してもいい場だと思うので、できれば保護者から解放できる方がいい。あと、保護者が来ていない子どももいたので、そこが混ざっているのが今回反省点でした。ボルテージが上がっている子もいれば、保護者を気にしている子が一堂に会してしまった。

S ワークショップが始まったらインスタ大会になってしまい、保護者たちがパシャパシャパシャって。そういう状況になってしまい、どうなのかなとは思ったけど、保護者と切り離すなら切り離した方がいいし、切り離さないんだったら一緒にワークショップをさせた方がよかったと思いましたね。子どもたちが保護者の目をどうしても気にするというのはあるように感じたし、あんなにカメラを向けられたりしたら格好つけちゃいますよね。一方で保護者がそこまで興味があるんだったら保護者も「一緒にやりませんか」と言うのもありだけど、それはそれでワークショップ作るのが大変なのです。

H 《カラダ de バンド》では、保護者のいる場所を固めていたのですが、それが日用品を取り囲むかたちになってしまった。感想でもあったように、日用品から音を探す部分が1番楽しかったと言っているけど、みんなすごい物静かに選んでたんですよ。試してみることも恥ずかしそうに「あ、これとこれかな・・・」みたいな。

N 日用品を持って行って別の場所で組み合わせてたよね。

H そうです。だから、とりあえず1個選んで、その場所から離すということがありました。でも、保護者を離したいけど、自分の子どもが「こういうことやるんだ」っていうのも見て欲しい気もしますね。「意外と身体動かすの好きなんだ」「こういうとこが上手にできるんだ」とか。そういうのは見てほしいとも思うので、なんか出来たらいいなとは思うんですけど。

―― 今回「ワークショップの意図や結果」をみなさんに書いてもらい、ワークショップ後に親御さんに配布しましたが、これについてはどう思いますか。

S 今回のワークショップは割とわかりにくいが故に、子どもたちは何か感じ取っていると思うけど、 体験していない親にはわからないので、そこは説明してあげた方が良いと思いました。

N やり慣れているワークショップは大丈夫なのですが、今回みたいに何が起きるか全く分か

らない場合、後で配布するのは良かった。

H 「こういうことが起きましたけど、こういう意図で起きました」と言えるので。

K ただ、体験で感じたことが新鮮なうちに子どもと保護者で話をすることもしてほしい。「これってどういうことだったんだろう」と子どもも思っているし、保護者も思っているところはあると思うので、私は終わった後に保護者に「今日こんなことをやったんですけど、よかったらお家でもこんなこと話してみてください」と声掛けはするようにしてたんですけど、人数多いと全員には言えないので、そこも難しいところではあった。

── 特定の枠組みの特定の教育が進んでしまっている社会で、IAMAS が違った意味の教育をやることについて、皆さんはどのように感じますか。

S 偉そうに言うとすると、今の教育を変えたいと思っていて。

全員 おお〜！賛成！

S 国が推進している教育方法はいい面も確かにあります。我々はそれで育ってきて成果はあるとは思うけど、今はそんな時代ではなくなりつつあって、教育を変えなくちゃいけない。教育を変えなくちゃいけないからって「プログラミング教育じゃないだろう」と。そこでカウンターというか、IAMAS がどう食い込んでいけるかという。小さい穴かもしれないけれど、そういう穴を開けられたらいいんじゃないかと考えています。

N 子どもたちが大人になっていく上で、生きるために何が必要なのか。ひとつは「創造力」だと思います。プログラミングや ICT が、新しいものや考えを作っていくことにどう結びついて、その技法を使ってどう生きていくかというのを考えさせるのが今やるべき教育だと思います。自分たちがやっているワークショップは、どう創造するか、どう生きていくかというところに結びついてくる。そこをなんとか強調したい。

K 私はワークショップはあるテーマやコンセプトに対して試行錯誤して考えていく場だと思っています。今の教育機関は「失敗してもいいよ」と言ってくれるけど、そこにはやっぱり達成目標が敷かれていて、受けている側は「やっぱり失敗しちゃいけないんじゃないか」みたいな気持ちが出てしまうと思う。そうではなくて色々試行錯誤しながら考えて失敗するところが重要なんじゃないかな。

H 授業でプログラミングをやる時、子どもたちは「これをやればいいんでしょ」「これができればいいんでしょ」と正解みたいなものに合わせて作ると思うんですけど、ここでやるワークショップは「なんでそれを作るのか」やそれを作る過程をすごく大事にしなくちゃいけないと思っています。別の機会に《からだ de バンド》をやった時に保護者が正解を求めてきて、「これどうやったらいいの？」「どうやったら正解なの？」って。「こうやったら動くんですよ」と答えたら、それを直接子どもに言ったんです。そういうのが嫌で。そこまでの過程を考えてほしいし、楽しんでほしい。

S 正解を求めちゃうし、正解がなくなると不安なんですよ。保護者がきっとそうなんだと思います。正解がないと不安だから、どうしても正解を見つけちゃうし、どうしてもそれを子どもに押し付けちゃう。正解がないってことに対してどう取り組むかってことを考えなきゃいけない。多分 IAMAS のワークショップは答えも正解もないもので構成していて、保護者も子どもも困惑するっていう場なんじゃないかって思います。

── 来年は保護者も混ぜたワークショップをやってみる感じでしょうか。

S 子どもをテーマにしながら保護者を困らせるっていうことが出来たらいいですね。

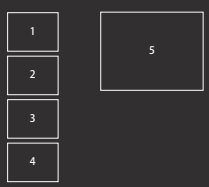
N 《モノトーク》は保護者と子どもをどう対等にするかってとこに設計を置いてるんですけど、敢えて落差を作ってみるとか。保護者が日用品で音をつくって、子どもがプログラミングするとか。

H 面白いですね。普通なら逆ですもんね。

S 保護者もどうしても「子」っていうふうに思っちゃって、「子どもに教えなきゃ」ってなっちゃう。

N ずっと言いたかったんですけど、「子ども騙し」って言葉あるじゃないですか。逆に「大人騙し」もあると思っています。子どもでしか見えてないことと、逆に大人でしか見えてないことがあり、それが混ざればすごくいいかな。

聞き手：
金山智子（IAMAS 教授／ RCIC センター長）



1 〜 4 音探し
5 Side Talk 様子

IAMAS がどう食い込んでいけるかという。
小さい穴かもしれないけれど、そういう穴を開けられたらいいんじゃないかと考えています。（鈴木）

岐阜イノベーション工房 2019

2019.4 — 2020.3

イノベーション創出のために 短期集中で学ぶ、 地域の企業向けプログラム

アート、デザイン、工学、社会科学など、多様な分野の教員と学生が切磋琢磨するIAMASという環境で醸成された手法の中で、イノベーション創出に有効だと考えられるものを短期集中で学ぶ、地域の企業向けプログラムである。参加者はまず、演習プログラムにおいて、IoT、AI、デジタル設計・製造のハンズオンで体験し、新規事業創出に生かすための「枯れた技術」（成熟した技術）を学ぶ。その上で、実習プログラムにおいて、演習プログラムで学んだ考え方や方法論をそれぞれの組織等に持ち帰り、自分たちで設定した実際の課題に取り組む。最後に、成果報告会で期間中の成果や、実際に取り組んだ上で直面した課題について報告を行う。2年目となる今年度には6社から19名が参加した。

連携のきっかけ

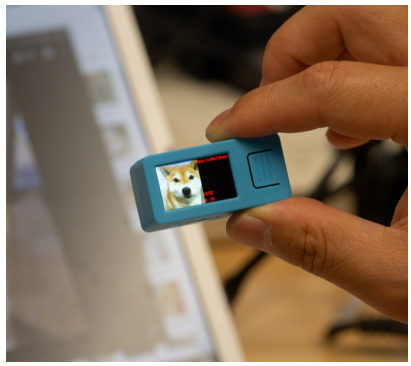
岐阜県という地方政府が設置した公立大学院大学である本学と地域との連携の在り方を考える中で、共同研究や受託研究とは異なるスキームを模索し、イノベーションに取り組みたいと考える地域の企業等を対象とした事業として提案。

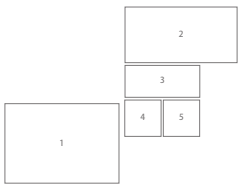
IAMASの関わり

事務局を受託した有限会社トリガーデバイスと連携しながら、シンポジウム、全10回からなる演習プログラム、約4ヶ月間の実習プログラム、成果報告会を実施した。

連携の成果

6社19名の参加者全員が約8ヶ月間のプログラムに真剣に取り組み、イノベーションに関連の深い手法や知見を学んだ。





1 岐阜県本巣市根尾地区でのフィールドワークの様子
2 バリデーションの様子
3 IoT ブロック「MESH」を使ったハンズオンの様子
4 アイデアスケッチの様子
5 カメラや機械学習エンジンを搭載した小型デバイス「M5StickV」を用いたハンズオンの様子

連携場所

ドリーム・コア

担当者

小林茂 教授
仁尾千佳子 教務課長

協力者

運営　有限会社トリガーデバイス

連携期間

2019 年 4 月 ― 2020 年 3 月

2019	4	シンポジウム開催準備
	5	シンポジウム開催
	6	参加者募集、選考
	7～10	演習プログラム実施
	11～翌 2	実習プログラム実施
2020	3	成果報告会開催

担当教員のコメント

2 年目となる今年度は前回からの学びを活かし、より充実したプログラムになるよう改良を加えて実施した。この取り組みの成果が世の中に出ていくまでには数年かかると思われるが、真剣に参加する参加者の様子を目の当たりにし、重要性をあらためて実感した。

岐阜クリエーション工房 2019

2019.4 — 2020.1

自らの手を動かし、発想力や創造力を学ぶ若者向けワークショップ

人文知と工学知の界面であるメディア表現に最先端の現場で取り組む「アーティスト」たちと、知的好奇心に溢れた高校生などの若者たちが、数ヶ月間一緒に試行錯誤しながら作品をつくることを通じて、発想力や創造力を学ぶワークショップである。冨田太基さんと金原佑樹さんによる「Furniture in Kiosk—家具 / 空間を感覚的に検討するワークショップ」ではデジタルファブリケーションを、加藤明洋さんと高見安紗美さんによる「日常をハックする—ブロックチェーンで考えるぼくらの未来」ではブロックチェーンを扱った。参加者たちは、これらの技術の可能性や課題を、自らの手を動かして体験することを通じて実感し、自分たちの日常世界と接続したアイデアをつくり、試行錯誤しながら制作し、作品として表現した。

連携のきっかけ

前年度に単発の事業として実施した「IAMAS 先端 IT・IoT 利活用啓発事業 2018」が好評だったことを受け、さらに充実した内容へと発展させ、新規事業「岐阜クリエーション工房」として実施することになった。

IAMAS の関わり

近隣の高校を対象にヒアリングした内容を基に卒業生が構成する 2 つのチームと協議してワークショップの内容を詰め、高校生などの若者を対象として参加者募集および選考を行い、開始後は開催場所の管理調整などによりスムーズな進行となるように支援した。

連携の成果

高校生など 7 チーム 23 名が 9 月から 11 月にかけて開催された 2 つのワークショップ（各 6 回）に参加。講師の指導を受けながら全てのチームが技術および考え方を学んで作品を制作し、12 月に開催された展覧会において最終成果を展示できた。

連携場所

ソフトピアジャパンセンタービル、
ワークショップ 24、ドリーム・コア

担当者

小林茂 教授
間宮邦治 管理監

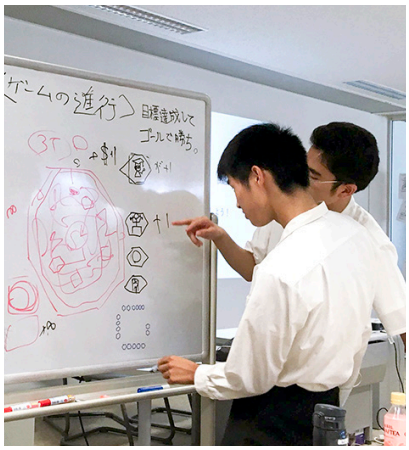
協力者

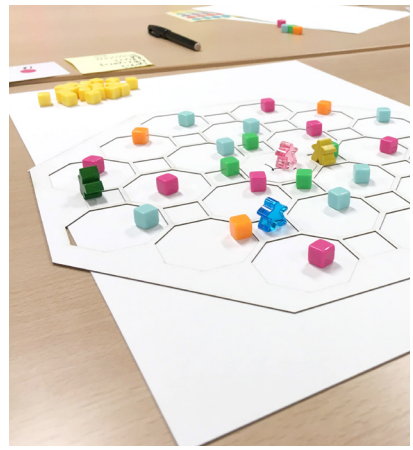
講師　冨田太基　金原佑樹　加藤明洋
　　高見安紗美

連携期間

2019 年 4 月 — 2020 年 1 月

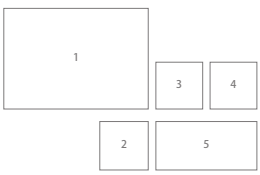
2019	4 ～ 6	ワークショップの内容調整および参加者募集準備
	7	参加者募集および選考
	8	ワークショップ開催準備
	9 ～ 11	ワークショップ開催
	12	作品展示・講評会の開催 報告書作成
2020	1	報告書完成





担当教員のコメント

デジタルファブリケーションおよびブロックチェーンという技術を深く理解し、自分たちの日常生活との接点を見つけ、作品として表現できた経験は、今後様々な場面で活きてくると思われる。終了後に学内外で成果発表するチームもあり、持続性にも期待している。



1 原型となる家具の制作を体験している様子「Furniture in Kiosk」
2 家具を制作している様子「Furniture in Kiosk」
3 ボードゲームのルールについて議論している様子「日常をハックする」
4 ボードゲームのプロトタイプ「日常をハックする」
5「Furniture in Kiosk」の作品展示の様子

岐阜おおがきビエンナーレ 2019「メディア技術がもたらす公共圏」

2019.12.5 — 8

アートやデザインをめぐる制作・流通環境を「公共圏」をテーマに語り合う4日間。

第 8 回岐阜おおがきビエンナーレ「メディア技術がもたらす公共圏」では、4 日間のシンポジウムと関連展示によるプログラムを実施。Action Design Research Project、Archival Archetyping Project による関連展示を通じて、協働から生まれるデザイン、AI という他者との関わり方を実制作の立場から問いかけた。また、社会と技術の新たな接点を見出そうとしたデザイン運動のありようを歴史的視座から捉え直すとともに、メディア技術が現代社会にもたらした仮設的（ephemeral）かつ行為遂行的（performative）な価値にもとづき、公共圏／親密圏について議論した。最終日には関連イベントとして、岐阜おおがきビエンナーレ 2019・ガムラン歓迎演奏会を開催した。

連携のきっかけ

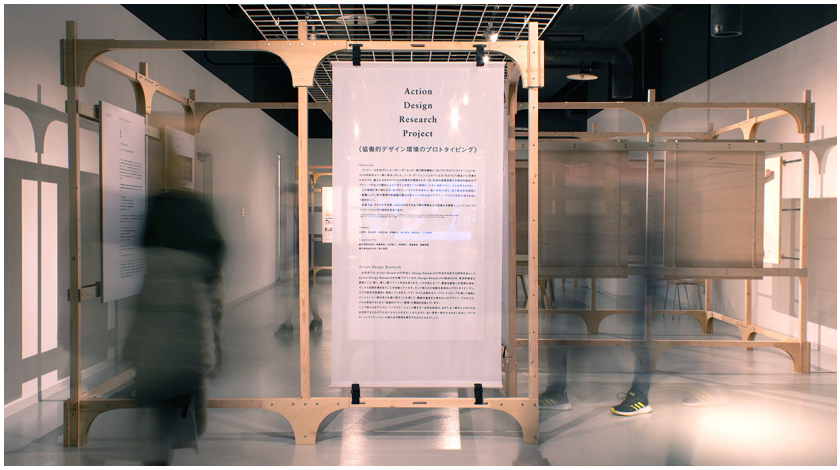
8 回目を迎えた岐阜おおがきビエンナーレでは、連続シンポジウムおよび本学で今年度より開始した 2 つのプロジェクトの活動を軸に据えた。シンポジウムのインターネット中継や SNS を活用した広報活動により、研究活動を広く発信・共有することを目指した。

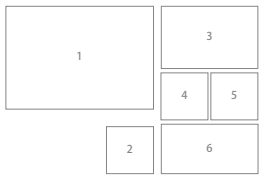
IAMAS の関わり

2 つのプロジェクト活動を通じて、設計者、制作者、使用者による協働的デザイン環境の提案、機械との協働によりアーティストの創造的行為をアーカイブし、新たな創作への活用モデルを示すことを中心に、制作環境の現在形を提示した。

連携の成果

岐阜県大垣市という地の利を活かし、東西の研究機関との知見の共有、議論の活性化の拠点としてアピールすることができた。今後もプロジェクトを通じた地元企業との連携および継続的な研究会の開催が期待される。





1 Archival Archetyping Project《AI との共創による創造性の拡張》「モランディの部屋」
2 Qosmo「Neural Beatbox」
3 シンポジウム「生活の芸術化、芸術の生活化」
4・5 シンポジウム「メディア技術がもたらす公共圏」
6 Action Design Research Project《協働的デザイン環境のプロトタイピング》

連携先

大垣市

ディレクター

伊村靖子 講師（メディアアートセンター・ワーキンググループ）

2019 年度岐阜おおがきビエンナーレ・ワーキング・グループ

赤羽亨 准教授
小林茂 教授

シンポジウム

12 月 5 日
「ソーシャル・ファブリケーションとメディア技術」
秋吉浩気／安藤英希／堀江賢司／赤羽亨／
伊村靖子

12 月 6 日
「AI との共創による新たな作家像」
徳井直生／小林茂／クワクボリョウタ／松井茂

12 月 7 日
「生活の芸術化、芸術の生活化」
藤田治彦／鞍田崇／伊村靖子

12 月 8 日
「メディア技術がもたらす公共圏」
村田麻里子／立石祥子／門林岳史／伊村靖子

協力者

Action Design Research Project
Archival Archetyping Project
会場構成　冨田太基
グラフィックデザイン　井口仁長

会期

2019 年 12 月 5 日ー 8 日

補足情報

https://www.iamas.ac.jp/biennale19/

担当教員のコメント

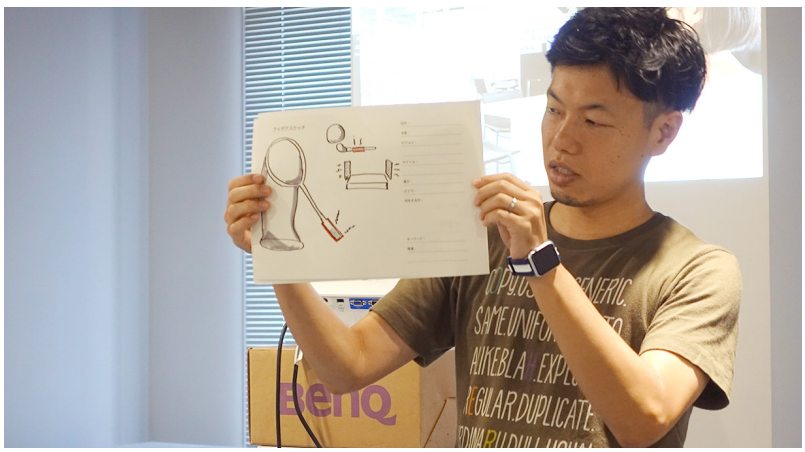
「メディア技術がもたらす公共圏」と題し、情報化社会における建築、デザイン、アートをめぐる制作環境の変化をテーマに、実制作と歴史的・理論的枠組の両面から議論の場を作り出すことができた。

広告クリエーターによる ものづくりプロトタイピング

2019.7 — 2020.3

広告業界における ものづくりの可能性

コンセプトやビジョンの創造を得意とする広告クリエーターと、ものづくりの得意な本学との協働活動を通し、広告クリエーターたちがプロダクトデザインの発想を身につけ、広告業界におけるものづくりの可能性を自ら見出すことと、学生は広告的な手法を学ぶことを目的とした。
設定したテーマに基づきアイディエーションとプロトタイピングを実施。プロトタイプをビデオプロトタイプ等にて検証するプロセスまでを実施した。



連携のきっかけ

広告代理業からの拡張として提案型の事業展開へ向け、また、大阪の地域性を活かしたものづくりを取り込んだ新しいプロダクトの制作を希望した。

IAMAS の関わり

コンセプトやビジョンの創造の得意な広告クリエーターとの協働作業から、広告的な手法を学ぶ。

連携の成果

アイデアスケッチにより多様なアイデアを創出した。またそのアイデアの中から 3 点に絞りプロトタイプを制作した。働き方へや市街地へ向けた提案、遊びの拡張などのプロトタイプを制作し、それらについてビデオプロトタイプにて検証をおこなった。

連携先

株式会社大広

連携場所

株式会社大広、IAMAS

担当教員

鈴木宣也 教授
金山智子 教授

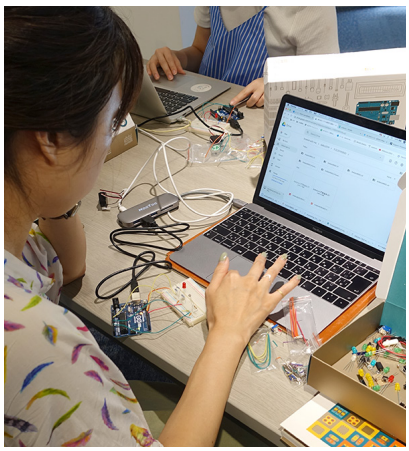
協力者

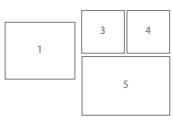
参加学生　鈴木毬甫　桑畑幸千生　幅田悠斗
星安澄　守下誠

連携期間

2019 年 7 月 — 2020 年 3 月

2019	5	連携に関する打ち合わせ
	6	契約書打ち合わせ
	7	連携開始、アイデアスケッチ等
	8	ハードウェアスケッチ等
	10	ラフなプロトタイプ制作
	12	プロトタイプ制作と検証
2020	1	ビデオプロトタイプ制作と検証
	2	プロトタイプ制作





1 アイデアスケッチからプロトタイピングへ
2 中間プレゼンテーション
3 ハードウェアスケッチを体験
4 アイデアスケッチからプロトタイピングへ
5 ラフなプロトタイプを使ったビデオプロトタイプ撮影

担当教員のコメント

昨年度はアイディエーションをテーマに取り組み、それを引き継ぎ新たなメンバーにて制作した。どちらのメンバーもプロトタイピングが初めてとなったが、大阪らしいユーモアのあるプロトタイプが作れたと思う。

イアマス波

2019.4 — 2019.11

イアマス波
IAMAS WAVE

人口減少や超高齢化社会への不安、環境破壊など既存社会システムの限界に直面している一方、人工知能やロボットなどによる未来型社会に向けた期待も高まっている。この時代を前向きに捉え、新しい価値創造や持続可能な社会の実現に挑戦していくことが今ほど求められている時期はないだろう。本ラジオ番組では、岐阜の「知」と「地」の拠点であるIAMASが、持続可能な社会を目指して新たな価値創造に挑戦する企業、起業家、クリエーターなど、さまざまな人たちをゲストとして迎え、独自の視点から地域社会の「みらい」を追った。

連携のきっかけ

県内のイノベーティブな人や企業との緩いネットワークを目的するIAMASと、地域貢献を目指す県域ラジオ局とがコラボして実現した。

IAMASの関わり

番組の企画、ゲストの選択や調整、収録や編集などの制作を担当。番組内で使用したジングルやBGMの制作。サポーター兼スポンサーの開拓。

連携の成果

番組の質や内容に関して、ラジオ局から評価され、9月から再放送された。番組終了後、トークのゲストの人たちとの新たな活動なども生まれている。

持続可能な社会を目指す地域のラジオ

第1回　伊藤翔太さん、中村親也さん（LOM）
林業ベンチャーが創る山の未来

第 2 回　玉川幸枝さん（合同会社プロトビ）
家業イノベーションとしての
釉薬ビジネス

第 3 回　久保田大介さん（株式会社 YASUBE 代表取締役）
仕出しとフェスとまちづくり

第 4 回　中原淳さん（山ねこ不動産）
山の不動産屋さんの地域デザイン

第 5 回　豊吉隆一郎さん
（ミッドランドインキュベーターズ共同代表）
スタートアップのススメ

第 6 回　池田麻由さん（せきがはら人間村財団）
人間中心の企業がすすめるmirai事業

連携先

岐阜放送

連携場所

ぎふチャンラジオ
毎月最終土曜 25 時〜 25 時 55 分

担当教員

金山智子 教授
小林茂 教授
三輪眞弘 教授

協力者

IAMAS Radio コーナー、
ジングル・BGM 制作、番組編集
木村佳　柴田一秀　柴田英徳　津曲洸太
パーソナリティ、ディレクション
鍋谷美華
サポーター＆スポンサー
せきがはら人間村財団、日本総合ビジネス専門学校、
（株）TAB、安兵衛（やすべえ）、（株）GOCCO.、
（株）ネコリパブリック、（株）ミライコミュニケーションネットワーク、アベイユ・エス、
KAKKO E（合）、（合）LOM 、丸重製紙企業組合、
みの市民エネルギー（株）、小林農園

連携期間

2019 年 4 月 — 2019 年 11 月

2019　3　制作開始、第一回放送分収録
　　4　第一回放送、第二回放送分収録
　　5　第二回放送、第三回放送分収録
　　6　第三回放送、第四回放送分収録
　　7　第四回放送、第五回放送分収録
　　8　第五回放送、最終回放送分収録
　　9　最終回放送、
　　10　再放送
　　11　再放送

担当教員のコメント

ラジオの番組制作は大変ではあったが、IAMASならではの番組を作ることができた。ネット広報中心の IAMAS にとって、マスメディアの活用は、広報的な効果もあり、ある意味新しいネットワーク構築の方法となることが認識できた。

2019 年度 連携事例

No.	区分	名称	イベント実施日	場所・主催・共催・出版社	担当教員
1	パフォーマンス上演	TOYONAKA ARTS TRIBE TRANCE MUSIC FESTIVAL 2019	2019 年 3 月 1 日 - 2 日	大阪府豊中市 豊中市立文化芸術センター 小ホール／展示室	三輪 眞弘
2	パフォーマンス上演	劇団うりんこ「幸福はだれにくる」	2019 年 3 月 1 日 - 4 日	愛知県名古屋市 うりんこ劇場	クワクボリョウタ
3	パフォーマンス上演	音から作る映画のパフォーマンス上映 『サロメの娘／アクースモニウム』	2019 年 3 月 9 日 - 10 日	愛知県名古屋市 愛知県芸術劇場 小ホール charmpoint / 愛知県芸術劇場	前田 真二郎
4	パフォーマンス上演	NxPC.Live Vol.35 IAMAS x SFC	2019 年 3 月 16 日	東京都渋谷区 Circus Tokyo 慶応義塾大学 SFC	平林 真実
5	パフォーマンス上演	NxPC.Live Vol.36 金沢 21 世紀美術館	2019 年 4 月 20 日	石川県金沢市 金沢 21 世紀美術館シアター 21	平林 真実
6	パフォーマンス上演	Made in Yoro 高田まつりアートイベント　ライブ	2019 年 5 月 18 日	岐阜県養老郡 養老町旧佐竹家蔵	平林 真実
7	パフォーマンス上演	あいちトリエンナーレ 2019	2019 年 8 月 16 日 - 18 日 2019 年 9 月 21 日 - 22 日	愛知県名古屋市 愛知県芸術劇場小ホール 他	クワクボリョウタ
8	パフォーマンス上演	ぎふ未来音楽展 2019 ガラ・コンサート＆シンポジウム	2019 年 9 月 14 日	岐阜県岐阜市 OKB ふれあい会館サラマンカホール	三輪 眞弘
9	パフォーマンス上演	「Structure and Sound - 音による構造の知覚 -」opening event	2019 年 9 月 16 日	京都市左京区	前林 明次
10	パフォーマンス上演	Interim Report Edition4	2019 年 11 月 6 日	東京都渋谷区 Circus Tokyo	平林 真実
11	パフォーマンス上演	第 10 回 JFC 作曲賞コンクール	2019 年 11 月 22 日	東京都文京区 トッパンホール	三輪 眞弘
12	パフォーマンス上演	NxPC.Live Vol.40 & freq KID x IAMAS LIVE	2019 年 12 月 22 日	福岡県福岡市 九州大学大橋キャンパス 多次元実験棟	平林 真実
13	フォーラム・講演	これからの創造のためのプラットフォーム 「からだの錯覚、日常にひそむ異界の風景」	2019 年 1 月 12 日	岐阜県岐阜市 ビッカフェ	前林 明次
14	フォーラム・講演	連続講演会「明治 150 年を超えて」 第 5 回「芸術・音楽の終焉」	2019 年 1 月 26 日	神奈川県鎌倉市 鎌倉商工会議所会館 地下ホール	三輪 眞弘
15	フォーラム・講演	シンポジウム 「音が都市を創る～サウンドデザインが未来を拓く～」	2019 年 1 月 31 日	静岡県浜松市 アクトシティ浜松 コングレスセンター 41 会議室	三輪 眞弘
16	フォーラム・講演	玉木晶子「ブレイクタイム No.6」	2019 年 2 月 2 日	東京都文京区 トーキョーアーツアンドスペース本郷	伊村 靖子
17	フォーラム・講演	恵比寿映画祭「I YEBISU 大学 市民課 ～映像のシティズンシップカフェ」	2019 年 2 月 14 日	東京都目黒区 YEBISU GARDEN CAFE	前田 真二郎
18	フォーラム・講演	さよならメインストリーム ～解なきダイバーシティ時代における デベロッパー中心で切り開くエコシステム～	2019 年 3 月 8 日	東京都中野区 明治大学 中野キャンパス 5F ホール	小林 茂
19	フォーラム・講演	スタートアップファクトリー構築事業 成果報告イベント	2019 年 3 月 14 日	東京都港区 TKP ガーデンシティ品川	小林 茂
20	フォーラム・講演	フォーラム「IoT と Fab と福祉」	2019 年 3 月 16 日	東京都文京区東京大学大学院 情報学環・福武ホール 地下 2F 福武ラーニングシアター	小林 茂
21	フォーラム・講演	ネットワーク大学 コンソーシアム岐阜公開講座 「古典への誘いⅢ～継承される身体」	2019 年 4 月 - 2020 年 3 月 全 15 回開催	岐阜県岐阜市 岐阜大学サテライトキャンパス	小林 昌廣
22	フォーラム・講演	2019 美濃國池田山麓物語 願成寺古墳群美術展 第 47 回草の根交流文化サロン in SEINO 座談会「沖縄をめぐるアート～平良亜弥を囲んで～」	2019 年 4 月 13 日	岐阜県揖斐郡 願成寺西墳之越古墳群一帯	前林 明次 瀬川 晃
23	フォーラム・講演	国際日本文化研究センター（日文研） 「マス・メディアの中の芸術家像」共同研究会	2019 年 5 月 13 日 - 14 日	京都市西京区 国際日本文化研究センター（日文研）	松井 茂 前田 真二郎 伊村 靖子
24	フォーラム・講演	Campfire Talk #04 Design your Body & Mind	2019 年 5 月 18 日 - 19 日	岐阜県揖斐郡 大津谷公園キャンプ場	ジェームズ ギブソン
25	フォーラム・講演	大人のためのブックトーク	2019 年 5 月 - 2020 年 3 月 全 6 回開催	岐阜県岐阜市 岐阜県図書館 2 階 研修室	小林 昌廣
26	フォーラム・講演	1→10ACADEMY 「IoT などの新規事業を成功させるには」	2019 年 5 月 30 日	東京都渋谷区 WeWork Iceberg 株式会社ワントゥーテン	小林 茂
27	フォーラム・講演	岐阜イノベーション工房 2019 シンポジウム IoT の " 辺境 "	2019 年 5 月 31 日	岐阜県大垣市 ソフトピアジャパン セミナーホール	小林 茂
28	フォーラム・講演	第 22 回文化庁メディア芸術祭 受賞作品展 アワード カンファレンス［アート部門］ 「特異点を超えて、ふたたび」	2019 年 6 月 1 日	東京都江東区 日本科学未来館	伊村 靖子

No.	区分	名称	イベント実施日	場所・主催・共催・出版社	担当教員
29	フォーラム・講演	国際シンポジウム 「活動する物質：アートと自己組織物質 / 物質の行為者性 / プロト・エイリアン」	2019 年 6 月 7 日	東京都八王子市 多摩美術大学八王子キャンパス レクチャーホール C	ホアン・ マヌエル・カストロ
30	フォーラム・講演	これからの創造のためのプラットフォーム・レクチャー 「核と物」藤井 光（美術家・映像作家）	2019 年 6 月 11 日	IAMAS R.Cafe	前林 明次
31	フォーラム・講演	保存と解体のあいだを設計する ――羽島市の坂倉建築の持続可能性をめぐって	2019 年 6 月 15 日	岐阜県岐阜市 岐阜市民会館　会議室 80	松井 茂
32	フォーラム・講演	これからの創造のためのプラットフォーム・レクチャー 「地域にいて、つくれるアート」白川昌生（美術家）	2019 年 7 月 12 日	IAMAS R.Cafe	前林 明次
33	フォーラム・講演	Max Summer School in Geidai 2019	2019 年 8 月 6 日 - 9 日	東京都足立区　東京藝術大学 千住キャンパス内 第 7 ホール 他	三輪 眞弘
34	フォーラム・講演	清流の国ぎふ芸術祭 第 2 回ぎふ美術展 クロストーク「写真表現の過去・現在」	2019 年 8 月 17 日	岐阜県多治見市 セラミックパーク MINO	前田 真二郎
35	フォーラム・講演	新たなラジオスタイル～ラジオの聴き方・接し方～	2019 年 8 月 23 日	愛知県名古屋市 名古屋ガーデンパレス 2 階 翼の間	金山 智子
36	フォーラム・講演	IoT H/W BIZ DAY 2019 by ASCII STARTUP	2019 年 8 月 26 日	東京都千代田区 御茶ノ水ソラシティカンファレンスセンター	小林 茂
37	フォーラム・講演	「アートと、社会と、デザインと、」 vol.1 時代を変えたデザイン－無印良品	2019 年 9 月 7 日	岐阜県岐阜市 GALLERY CAPTION	伊村 靖子
38	フォーラム・講演	Hack Aichi	2019 年 9 月 7 日 他	愛知県名古屋市 デンソー名古屋オフィス 多目的スペース Craft Base	小林 茂
39	フォーラム・講演	【BIT VALLEY 2019 ワークショップ】 アイデアとチームを同時に醸成する手法 「アイデアスケッチ」を学ぶ	2019 年 9 月 14 日	東京都渋谷区 渋谷ヒカリエ	小林 茂
40	フォーラム・講演	Mini MakerCon Tokyo 2019	2019 年 11 月 2 日	東京都千代田区 ステーションコンファレンス万世橋	小林 茂
41	フォーラム・講演	Re-CAMPUS !! - 再び通いたくなる学校	2019 年 11 月 8 日	東京都台東区 岐阜ホール	金山 智子
42	フォーラム・講演	Design シンポジウム 2019	2019 年 11 月 16 日 - 17 日	神奈川県横浜市 慶應義塾大学 日吉キャンパス 来往舎	小林 茂
43	フォーラム・講演	芸術情報センターオープンラボ「装置とは限らない」 トークイベント「筆蝕のメディオロジー」	2019 年 12 月 6 日 - 15 日	東京都台東区 東京藝術大学大学美術館 陳列館	松井 茂
44	フォーラム・講演	サウンドデザインファクトリー in 浜松 2019	2019 年 12 月 7 日 - 8 日	静岡県浜松市 鴨江アートセンター	小林 茂
45	フォーラム・講演	美術系同人誌『パンのパン』4 号出版記念トークイベント 美術批評の（個人的）変遷と背景を聞く会	2019 年 12 月 18 日	東京都渋谷区 NADiff a/p/a/r/t	伊村 靖子
46	出版	MESH をはじめよう	2019 年 4 月 17 日	オライリー・ジャパン	小林 茂
47	ワークショップ	根尾小学校ワークショップ	2019 年 6 月 17 日 他	岐阜県本巣市 根尾小学校	鈴木宣也 金山智子 吉田茂樹 他 本学学生
48	ワークショップ	あいちワークショップギャザリング ～こどもとアートとものづくり	2019 年 8 月 24 日	愛知県名古屋市 椙山女学園大学 星が丘キャンパス メディア棟	鈴木 宣也 野呂 祐人（RCIC） 他 本学学生
49	ワークショップ	SOUND of YORO in 養老天命反転地	2019 年 11 月 16 日 - 17 日	岐阜県養老郡 養老天命反転地	平林 真実
50	学会	情報処理学会インタラクション 2019	2019 年 3 月 13 日 - 14 日	東京都千代田区 一橋大学一橋講堂 学術総合センター	平林 真実 小林 孝浩
51	学会	第五回震災問題研究交流会	2019 年 3 月 18 日	東京都新宿区 早稲田大学戸山キャンパス	金山 智子
52	学会	第 66 回日本デザイン学会春季研究発表大会	2019 年 6 月 28 日 - 30 日	愛知県名古屋市 名古屋市立大学 桜山キャンパス	金山 智子 鈴木 宣也
53	学会	第 62 回国際メディアコミュニケーション学会	2019 年 7 月 7 日 - 11 日	スペイン マドリード コンプルテンセ大学	金山 智子
54	学会	ISEA 2019	2019 年 7 月 9 日	韓国 ソウル	赤松 正行 伊村 靖子
55	学会	情報処理学会第 53 回 エンタテインメントコンピューティング研究会	2019 年 8 月 20 日 - 21 日	IAMAS	平林 真実
56	学会	地域活性学会第 11 回研究大会	2019 年 9 月 14 日 - 15 日	長崎県大村市	金山 智子
57	学会	情報処理学会 エンタテイメントコンピューティング 2019(EC2019)	2019 年 9 月 20 日 - 22 日	福岡県福岡市 九州大学大橋キャンパス	平林 真実
58	展示	文化庁メディア芸術祭須賀川展 「創造のライン、生のライン」	2019 年 2 月 27 日 - 3 月 17 日	福島県須賀川市 須賀川市民交流センター tette	赤松 正行 クワクボリョウタ
59	展示	EYE SEE YOU～あなたとつくる展覧会	2019 年 3 月 1 日 - 6 日 他	京都府京都市 PARIS MIKI 四条烏丸店 他	赤松 正行
60	展示	ながてつチャギントン	2019 年 3 月 26 日 - 28 日 他	長良川鉄道内 関駅～郡上駅 長良川鉄道㈱	金山 智子 平林 真実

No.	区分	名称	イベント実施日	場所・主催・共催・出版社	担当教員
61	展示	IAMAS メディア表現学研究プロジェクト主催： 羽島市勤労青少年ホームを記憶し記録する 1 日	2019 年 3 月 30 日	岐阜県羽島市 羽島市勤労青少年ホーム	松井 茂 伊村 靖子 他 本学学生
62	展示	あした と きのう の まんなかで	2019 年 4 月 6 日 - 7 月 7 日	福島県耶麻郡 はじまりの美術館	クワクボリョウタ
63	展示	PRISM FANTASY: New ways to view light	2019 年 4 月 19 日 - 8 月 18 日	韓国 仁川 PARADISE ART SPACE	クワクボリョウタ
64	展示	DIALOG #02－ 日本とドイツのメディア・アート	2019 年 5 月 10 日 - 12 日 他	ドイツ オーバーマルヒタール Atelier im Petrushof	赤松 正行
65	展示	『来て・見て・ふれて　ふくしワールド』 福祉体験イベント in モレラ岐阜	2019 年 7 月 5 日 - 6 日	岐阜県本巣市 モレラ岐阜 岐阜県社会福祉協議会 岐阜県福祉人材総合支援センター	山田 晃嗣 小林 孝浩
66	展示	虫展 －デザインのお手本－	2019 年 7 月 19 日 - 11 月 4 日	東京都港区 21_21 DESIGN SIGHT ギャラリー 1&2	クワクボリョウタ
67	展示	ヒルズ夏休み特別企画展 『最新の技術にふれる VR・AR 体験』	2019 年 8 月 1 日 - 25 日	石川県小松市 サイエンスヒルズこまつ	赤松 正行
68	展示	IAMAS Showcase「移動する作品展」	2019 年 8 月 1 日 - 9 月 30 日	岐阜県大垣市 ソフトピアジャパン センタービル 1F	赤松 正行
69	展示	アートと遊びと子どもをつなぐメディアプログラム メディア実験室	2019 年 9 月 7 日 - 16 日	愛知県長久手市 愛知県児童総合センター （公益財団法人愛知公園協会）	鈴木 宣也 他 本学学生
70	展示	特別展 [磯崎新の謎] 展	2019 年 9 月 27 日 - 11 月 24 日	大分県大分市 大分市美術館	松井 茂
71	展示	ストラクチャー アンド サウンド －音による構造の知覚－ 展	2019 年 9 月 13 日 - 29 日	京都市左京区 京都精華大学 ギャラリーフロール	前林 明次
72	展示	日本科学未来館 常設展示「ビジョナリーキャンプ」	2019 年 10 月 4 日より 1 年間	東京都江東区 日本科学未来館	クワクボリョウタ
73	展示	ART FARMing 参加作品 「カクテル自転車の試乗・試飲会」	2019 年 10 月 6 日	愛知県名古屋市 綿覚ビル	赤松 正行 瀬川 晃
74	展示	養老アート・ピクニック、自転車関連プレ・イベント	2019 年 10 月 19 日 他	岐阜県養老郡 養老公園一帯	赤松 正行 鈴木 宣也 前林 明次 瀬川 晃 松井 茂 伊村 靖子
75	展示	サカエチカ　クリスタル広場ビジョン 7 大学との 映像コラボ企画 LED. 実行委員会	2019 年 11 月 29 日 - 12 月 13 日	愛知県名古屋市 サカエチカ クリスタル広場	鈴木 宣也 平林 真実 前田 真二郎 他 本学学生
76	展示	岐阜おおがきビエンナーレ 2019	2019 年 12 月 5 日 - 8 日	IAMAS ギャラリー 1・2＋応接室 ホール A	伊村 靖子 赤羽 亨 小林 茂
77	展示	岐阜クリエーション工房 2019 講評会＆トークイベント	2019 年 12 月 7 日	岐阜県大垣市 ソフトピアジャパン センタービル 1F ふれあい広場	小林 茂
78	展示	サウンドデザインファクトリー in 浜松 2019	2019 年 12 月 7 日 - 8 日	浜松市鴨江アートセンター （静岡県浜松市中区鴨江町 1 番地）	小林 茂
79	相談	三菱 UFJ リサーチ＆コンサルティング	2019 年 1 月 11 日	東京都港区	金山 智子
80	相談	三菱地所㈱ 都市開発	2019 年 2 月 13 日	東京都港区	金山 智子
81	相談	グローバルスカイ・エデュケーション㈱	2019 年 4 月 24 日	東京都港区	金山 智子
82	相談	関市 刃物ミュージアム	2019 年 5 月 29 日	岐阜県関市	金山 智子
83	相談	（公財）大垣青年会議所	2019 年 6 月 12 日	岐阜県養老郡 輪之内長 moriwaku	小林 孝浩
84	相談	㈱広瀬企画	2019 年 6 月 19 日	岐阜県加茂郡川辺町	金山 智子
85	相談	フジ精密㈱	2019 年 6 月 21 日	岐阜県大垣市	金山 智子
86	相談	藤井ハウス産業㈱	2019 年 8 月 21 日	岐阜県養老郡	赤羽 亨
87	相談	大垣市企画部情報企画課	2019 年 10 月 24 日	岐阜県大垣市	金山 智子
88	相談	㈱マイキー	2019 年 11 月 7 日	千葉県千葉市	金山 智子
89	相談	㈱太洋社	2019 年 11 月 27 日	岐阜県本巣郡	金山 智子 鈴木 宣也
90	相談	㈱ SNAPSHOT	2019 年 11 月 28 日	愛知県名古屋市	鈴木 宣也
91	相談	関ケ原町役場企画政策課	2019 年 12 月 11 日	岐阜県関ケ原市	金山 智子 鈴木 宣也

※本文で掲載しているものは除く

IAMAS Annual Report 2019
— 産業・地域連携報告 —

2020 年 2 月発行

監修
金山智子　瀬川晃

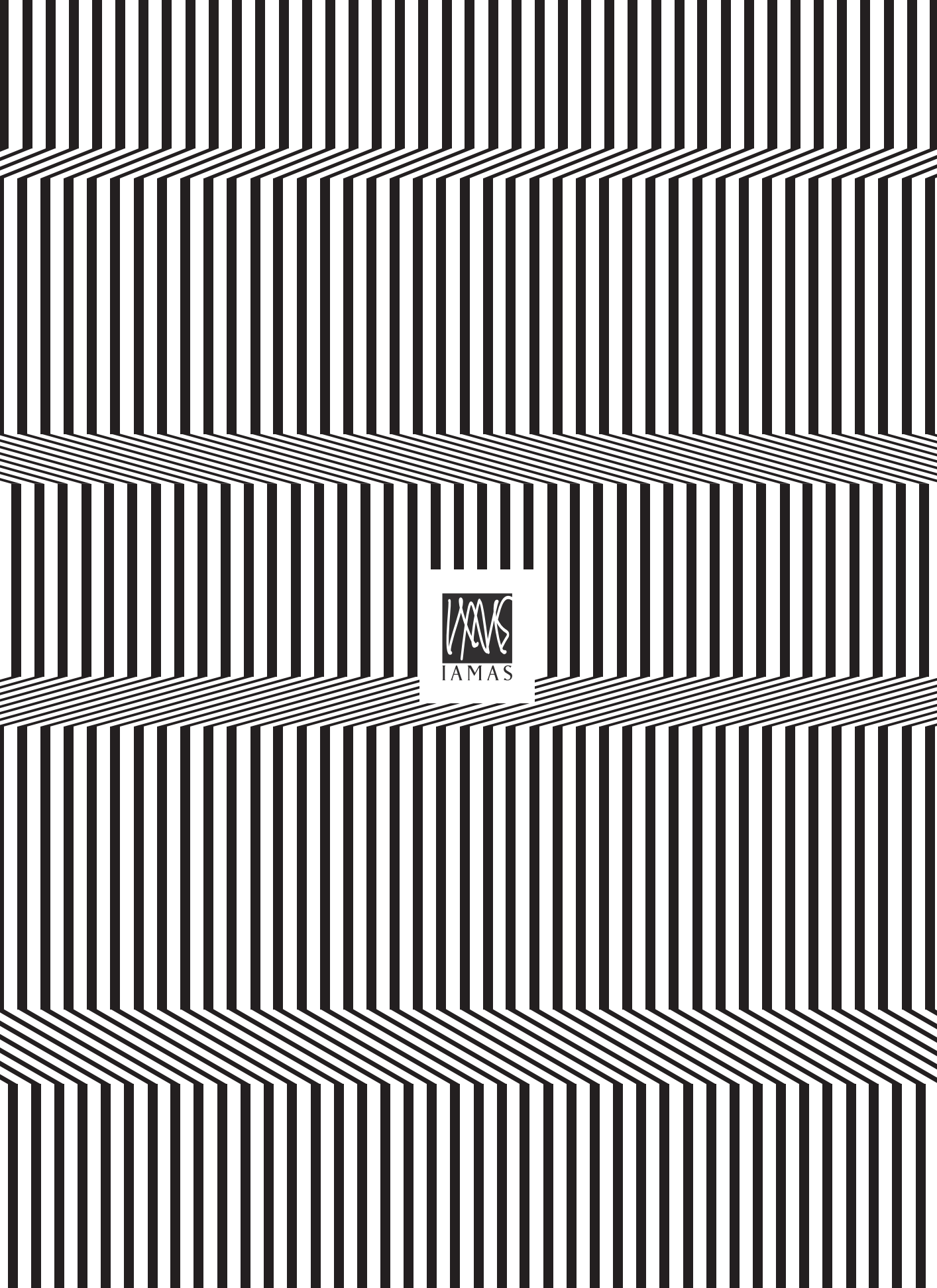
編集
山田聡

デザイン
近藤崇司　山岸舞子（GOCCO.）

発行
IAMAS産業文化研究センター（RCIC）

印刷
有限会社 大六印刷

IAMAS産業文化研究センター（RCIC）
〒 503-0807
岐阜県大垣市今宿 6 丁目 52-18 ワークショップ 24
https://www.iamas.ac.jp/rcic/
0584-75-6606


IAMAS