

IAMAS 2026

第24期生修了研究発表会・プロジェクト研究発表会
Graduation and Project Research Exhibition

Master's Research

HOSONO Tatsuya

MINOH Yuki

AMEMIYA Yuka

KOJIMA Tomoe

USHIO Himari

OKUNO Iori

JIA KANGCHENG

SAKAKIBARA Ayaka

SATO Anna

NAKAOKA Kota

NAKAMURA Shun

MATSUI Mitsuhiisa

Project Research

Augmented State Project

Place Sense Media

Collaborative Design Research Project

Visions in Motion

The Art of Listening

Extreme Biologies

Interpretive Practices of Technology

2026

IAMAS 2026

第24期生修了研究発表会・プロジェクト研究発表会
Graduation and Project Research Exhibition

ご挨拶

鈴木宣也

情報科学芸術大学院大学 学長

情報科学芸術大学院大学第24期生修了研究発表会およびプロジェクト研究発表会を同時開催し、これらを総称して「IAMAS 2026」といたしました。多くの皆さまにご来場いただきましたこと、この場をお借りして心より御礼申し上げます。

IAMASには、学部卒業生のみならず、社会人経験者をはじめとする多様な背景や専門性を持つ学生たちが集い、日々メディア表現の研究に取り組んでいます。学生たちは、それぞれの感性を起点に調査と実践を重ね、社会との接点を意識しながら、自ら問いを立て、構想し、制作し、それを具現化・言語化するプロセスに向き合ってきました。本展でご覧いただいた作品群は、単なる完成形ではなく、その背後にある試行錯誤や迷い、逡巡、そして小さな確信の積み重ねが結実したものです。

今年度のタイトル「余熱」には、先輩たちが残してきた研究や作品の熱を受け継ぎながら、自らの内側に新たな火を灯し、その熱が次の世代へと伝播していく様子が込められているようです。制作の過程で抱いた違和感や葛藤、仲間との対話から生まれた気づきは、決して派手ではないかもしれませんが、確かな「余熱」として残り続けているのかもしれません。本展は、終わりではなく未来へとつながる始まりとしての力が宿っており、新たな創造の火種を予感させる熱が満ちているように感じられました。

また、本展で発表された成果は作品展示にとどまらず、修士論文としてもまとめられています。研究を通じて社会とどのような接点を持ち、どのような価値を生み出そうとしているのかについても記されていますので、ご関心をお持ちの方は、ぜひ本学図書館にてご覧ください。

さらに、修了研究発表会にあわせて、IAMASにおける多様で活発なプロジェクト研究の発表も実施いたしました。

分野や領域の枠を越え、常に新たな表現に挑戦し続けるIAMASの姿勢を、作品群を通して感じ取っていただけたら幸いです。

President's Greeting

SUZUKI Nobuya

Institute of Advanced Media Arts and Sciences President

The Institute of Advanced Media Arts and Sciences' 24th Graduate Research Exhibition and Project Research Presentation were held concurrently under the general name "IAMAS 2026." I would like to take this opportunity to express my gratitude towards everyone who came.

At IAMAS, gathered here are not only graduates but also experienced professionals, and students with a variety of backgrounds and fields of expertise who are engaging daily in media expression research. Drawing on their individual sensibilities, the students conduct repeated investigations and artistic practices. Whilst being cognizant of their connection to society, they have formulated their own questions, elaborated concepts, created artworks, and engaged in the process of materializing and articulating those processes. The artworks you viewed in this exhibition are not simply just finished products; they are the result of accumulated trial and error, hesitation, indecision, and small moments of confidence that have taken form.

Whilst succeeding the zeal that seniors have left behind in their research and artworks, this year's title "Yonetsu" refers to alighting a new flame within oneself, and it seems to capture the way that zeal is spread on to the next generation. The discomfort and complications they harbored in the process of creating their works, and the realizations borne through dialogue with colleagues may perhaps not be flashy in any way. However, perhaps it continues to remain as a certain "Yonetsu." I felt that this exhibition harbored a power not as an ending, but as a beginning that connects to the future, and that it was filled to the brim with a zeal that seemed to herald the spark of new creativity.

Additionally, the results presented at this exhibition were not limited to just artwork displays, but were also consolidated as master's theses. The theses mention how the research and in what way it connects to society, and what kind of value it aims to create. For those who are interested, please feel free to take a look at them in our institute's library.

Moreover, alongside the Graduate Research Exhibition, the presentation of IAMAS' diverse and lively project research was also carried out.

I hope that through this collection of works you are able to sense IAMAS' commitment to constantly challenging itself to create new forms of expression, transcending the boundaries of disciplines and fields.

目次

Contents

02	ご挨拶
	President's Greeting
06	IAMASとは
	About IAMAS

修士研究 | Master's Research

12	細野竜矢
	HOSONO Tatsuya
14	美濃佑輝
	MINOH Yuki
16	雨宮由夏
	AMEMIYA Yuka
18	兒島朋笑
	KOJIMA Tomoe
20	牛尾日莉
	USHIO Himari
22	奥野唯織
	OKUNO Iori
24	賈慷誠
	JIA KANGCHENG
26	榊原礼彩
	SAKAKIBARA Ayaka
28	佐藤杏南
	SATO Anna
30	中岡孝太
	NAKAOKA Kota
32	中村駿
	NAKAMURA Shun
34	松井光寿
	MATSUI Mitsuhisa

38 **Augmented State Project**

Augmented State Project

39 **場所・感覚・メディア**

Place Sense Media

40 **Collaborative Design Research Project**

Collaborative Design Research Project

41 **運動体設計**

Visions in Motion

42 **The Art of Listening**

The Art of Listening

43 **Extreme Biologies**

Extreme Biologies

44 **テクノロジーの〈解釈学〉**

Interpretive Practices of Technology

46 **IAMAS アーティスト/
リサーチャー・イン・レジデンス**

IAMAS Artist / Researcher-in-Residence Program

51 **イベント概要**

Event Outline

IAMASとは

About IAMAS

情報科学芸術大学院大学[IAMAS]は、岐阜県が2001年に開学した大学院大学(博士前期課程[修士]+博士後期課程[博士]、メディア表現研究科一専攻)です。充実した講師陣による少数定員の大学院大学として海外にも広く知られ、英文学名 Institute of Advanced Media Arts and Sciences から IAMAS(イアマス)と呼ばれています。科学的知性と芸術的感性の融合を建学の理念に掲げてスタートしたIAMASは、最新の科学技術や文化を吸収しながら、新しいものづくりやデザイン、先端的な芸術表現などを社会に還元する高度な表現者の育成を目指しています。IAMASの教育の先端性は、工学、デザイン、芸術、哲学、社会学など、様々な分野の学生たちによるユニークな研究を生み出します。それぞれの学生は、個々の研究領域を深め、異なる知を統合し、みずからの専門を新たな領域まで拡張することによって、それらを社会の中で実践的に展開する能力を身につけます。

The Institute of Advanced Media Arts and Sciences (IAMAS) was founded in Gifu prefecture in 2001 as a single department graduate school providing Master's and Doctoral degrees in Media Arts and Sciences. The Institute is widely known overseas by the English name, IAMAS, for its small group of exceptional professors. IAMAS, which was founded on the founding principles of fusing scientific thinking and artistic sensibility, strives to cultivate high-level aesthetic representers who, while assimilating the latest scientific technology and culture, will give back to society through leading forms of artistic expression, craftsmanship, and design, etc. The leading nature of the education IAMAS grants students in a variety of disciplines such as engineering, design, art, philosophy, sociology, etc., the opportunity to produce unique research. Students will deepen their areas of research, integrate different knowledge, and by expanding their specialty into new fields they will acquire the ability to practically develop those fields in society.

本学は異なる分野や研究背景の教員や学生らが共に集い、新しい社会の創造に向けたIAMAS流の教育を実践しています。社会の中で意味を問い直すプロセスを通じて我々は、未来に対して批評的精神を持ちながら積極的にアイデアを生み出しそれを形にし、これまで常に新しいアートやものづくり、デザインの創造にかかわってきました。この社会的役割に向け、本学を取り巻く、より多様な人々と一緒に連携しながら、未来の社会づくりを目指しています。プロジェクト実習科目を中心に、メディア表現の社会的・文化的な実践として作品制作や研究を進めています。学生と教員が刺激し合い、また企業や自治体などの人たちと協働しながら実社会の課題に取り組み、高度でユニークな研究成果の結実に向け活動しています。プロジェクトはそれぞれテーマや進め方に特徴があり、学生個々の多様性を重視したメディア表現活動を支える活動拠点としても機能しています。

At IAMAS, instructors and students from differing fields and research backgrounds gather together to practice an IAMAS style education with the goal of creating a new society. Through the process of re-questioning meaning within society, we actively create and give shape to ideas while having a critical mentality towards the future, and have been consistently involved in the creation of new art, manufacturing, and design. Striving towards this social role, and working together with the various people encircling IAMAS, we aspire to create the society of the future. With a focus on practical project classes, we are advancing artwork production and research as a social and cultural practice of media expression. Students and instructors encourage each other, and address real-world issues while collaborating with people from businesses and local governments, working towards the realization of their advanced and unique research results. Each project has its own distinct characteristics in its theme and approach, and projects also function as an operation base to support the students' individual, diversity focused media expression activities.







修士研究

Master's Research

〔凡例〕

- 本展覧会で展示された修士研究についての情報を掲載する。
作品情報、図版、論文要旨、作者名とプロフィールを基本とする。
論文のみの修士研究については作品情報と図版は含まない。
- 作品情報として、作品タイトル、作品解説、技術的要素および制作協力などを記載した。
- 図版は出展作品および展覧会の中で行われたパフォーマンスを撮影したものである。
また一部の映像作品の図版は、映像のスクリーンショットも含まれる。
- 和文は作者が執筆したものである。

〔Notes〕

- Contains information on the master's research exhibited at IAMAS 2026.
This consists of captions, illustrations, paper abstracts, and students' names and profiles.
Captions and illustrations are not included for master's research consisting only of a thesis.
- Artwork captions include the title of the work, an explanation, technical elements, and collaborators.
- Illustrations consist of images of the exhibited works or performances held in the venue.
Illustrations for some video works may include screenshots of such.
- The Japanese text is written by the students.

細野竜矢

HOSONO Tatsuya

祇ノ竜

Shi no Ryū

祇ノ竜は、複数モニターとペッカーズゴーストを用いた映像装置と数枚のパネルから構成される「マルチコマディスプレイ」により、漫画表現を空間的に拡張した映像インスタレーションである。モニターをコマと位置付けることで、コマが有している機能とそれに伴う表現を物理空間に拡張する。竜はコマ内部に独立する空間を越境できる存在であり、その超自然的な特性により異なる時代を往来する物語は鑑賞者に時間と空間の再構成を促す。

Shi no Ryū is a video installation that spatially extends manga expression through a “Multi-Koma Display” composed of multiple monitors using Pepper’s Ghost and several panels. Treating each monitor as a panel expands panel functions into physical space. The dragon traverses the separate spaces inside these panels and invites viewers to reconstruct time and space across eras.



2000年神奈川県生まれ。多摩美術大学情報デザイン学科を卒業後IAMASへ入学。漫画制作の経験からコマが有する機能とそれに伴う表現に関心を持つ。映像装置を用いたインスタレーションの制作を通じて、それらを物理空間に拡張する実践を行なっている。

論文要旨

マルチコマディスプレイに遍在する竜

——複数モニターとペッパーズゴーストを用いた映像装置による漫画表現の空間的拡張——

The Ubiquitous Dragon Across Multi-Koma Displays:

Spatial Expansion of Manga Expression through a Multi-Monitor and Pepper's Ghost Apparatus

本稿は、漫画表現においてコマが担う二つの機能が重要であることを再確認し、それらが漫画読解のリテラシーの中で透明化している点を指摘する。そのうえで、漫画独自の表現を物理空間へ拡張する実践を通じ、コマの機能が鑑賞者の意識下へ取り戻されることを、作品制作から得られた知見をもとに理論として示す。

漫画研究において、このメディア特有の性質について論じる際には、「コマ枠・イメージ・文字」のような構成要素単位で語られることが多い。筆者はその中でも漫画にとって最も重要な要素は「コマ」であると考えている。様々な漫画論の中でも、現代に至るまで、コマは漫画の中核を担う要素としてよく位置付けられる。また、漫画はコマが有する機能を基盤に、メディアに合わせた展開や表現手法の変化をしている。スマートフォンの普及によって流通した縦スクロールの漫画や、ページに動的特徴を取り入れたモーションコミックも近代漫画表現の一例だろう。しかし、これらの例は、従来の漫画のようにコマ割りを一望したり読み返したりするような体験は起こり難いことから、漫画本来の特徴から外れた変化であると考えている。筆者は、紙面上で漫画が有していた特徴を失った表現は、漫画表現の拡張であるとは言えないと考えているため、本研究では、漫画本来の体験はそのままに、コマの機能とそれを用いた表現を物理空間へ拡張する実践を行っていく。

コマはその機能を前提にした多様な表現が存在しているが、その中でも特に「コマを越境する表現」と「読み順を錯乱させる表現」の二つに着目する。これらの表現を立体的な空間に置き換えて実践することで、紙面上では行うことのできない空間表現へと拡張する。

第一章では、漫画を構成する要素のうちで最もコマが重要であると考えているに至った経緯を整理する。第二章では、重要であると位置付けたコマには「閉じる機能」と「読み順を想起させる機能」が備わることを確認し、これらの機能を用いた表現は漫画独自のものであることを論じる。第三章では、本研究の実践的位置付けとして制作した映像インスタレーション作品《祇ノ竜》の構成や制作過程について述べたうえで、物理空間に漫画表現を拡張する意義を検討する。第四章では、これまで論じてきたことを総合して、漫画表現を物理空間に拡張することがコマ機能を鑑賞者の意識下に取り戻すことに接続していたのかを、実践から得られた知見をもとに考察する。結論では、ここまでの理論的検討と制作実践から得られた知見から、漫画読解のリテラシーの内部で透明化していたコマ機能を鑑賞者の意識下へ回収しうることを示す。



美濃佑輝

MINOH Yuki

資料展示：「状況（に埋め込まれた多様な他者）との対話」としてのデザイン

Research Report: Design as Conversation with (the Diverse Others Emerging from) Situation

デザインは「状況との対話」の連続です。しかし、その対話の「相手」とは具体的に何でしょうか。本研究は、スケッチ、素材、制約、概念など、デザインの現場で発見される多様な対象を「状況に埋め込まれた他者」と定義しました。多様で非・人間的な存在がいかにして自律的な「他者」として現れ、制作に転換をもたらすのか。ショーンの対話理論とポランニーの暗黙知理論を統合し、創造性の源泉となる対話を可視化します。

Design is a continuation of “conversation with the situation.” However, who exactly is this “partner” in the conversation? This research defines the diverse objects discovered in design practice, such as sketches, materials, constraints, and concepts, as “The Emergent Other.” It asks how diverse and non-human entities manifest as autonomous others and bring about transformations in the creative process. Through the integration of Schön’s “Reflective Conversation” and Polanyi’s “Tacit Knowledge Theory,” this study elucidates the conversation that drives creation.



1999年生まれ、兵庫県出身。教育学部で工学系の研究室に所属するも技術的視点に限界を感じ、学際性を求めIAMASに入学。在学中にデザイン研究に可能性を見出し、現在、ハードコアなデザインプロセス分析に挑戦中。東北大学教育学部卒業。

論文要旨

「状況に埋め込まれた他者」との省察的対話： グラフィックデザイナーの自由想起によるデザインプロセス分析

Reflective Conversation with the Others Emergent from the Situation:
An Analysis of Graphic Designers' Design Process through Free Recall

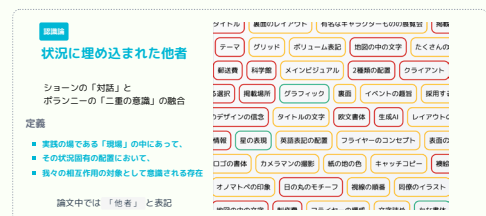
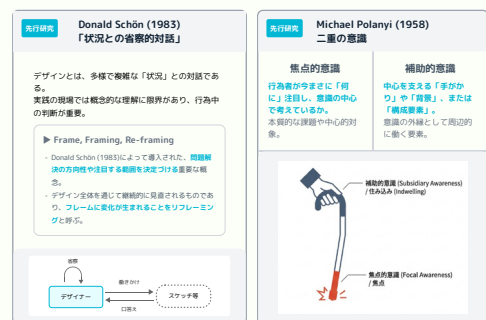
本研究は、デザインを「状況との省察的対話」として捉える視点を実務事例に即して精緻化することを目的とする。具体的には、グラフィックデザインのデザイン状況において、対話相手として焦点化される「他者」の多様性を整理し、それらがもつ他者性に着目してフレームの形成と変容がどのように生じるのかを検証した。

理論的枠組みとして、Schönの省察的実践とPolanyiの焦点的意識・補助的意識の概念を統合し、「状況に埋め込まれた他者」を操作的に定義した。これは、状況内に潜在しつつ特定の契機で焦点的に立ち上がり、デザイナーとの省察的対話を駆動する存在である。

実証調査では、4名のプロのグラフィックデザイナーによる15件のフライヤー制作事例を対象に、自由想起とタイムラインインタビューを実施した。事後的想起データに適合する分析手続きとして、対象の変更を基準とした切片化、テンプレートにもとづくフレーズ化と整合性検査を経て、222件の「他者」を抽出し15カテゴリに分類した。さらに、「他者性」の強度を最適化、摩擦・再解釈、リフレーミングの3段階で定義し、カテゴリと強度のクロス集計を行った。

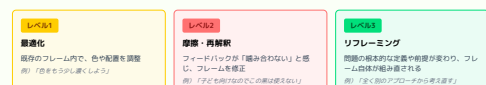
分析の結果、第一に、メインビジュアル、レイアウト、タイポグラフィ、色、情報デザインという制作物内部の基盤的側面が、デザイナー間・案件間で反復的に顕在化することが明らかになった。第二に、これらの基盤的側面は頻出・あっても最適化として処理されやすく、相互作用の相手・規範・制約等の外部接点では摩擦・再解釈が生じやすいという構造が示された。切片例の検討により、この構造が状況との省察的対話として実務データ上に具体化されていることを確認した。

本研究の貢献は、「状況」を曖昧な全体ではなく「他者」顕在化の配置として分解し、フレームに及ぼす影響の強度を段階化することで、デザインプロセス研究における比較可能な記述単位を用いて実際のデザインプロセスにおける「状況との省察的対話」を記述した点にある。



他者性の分類

フレームと「他者」の関係性から、経験した意識の相関を5段階に分類



雨宮由夏

AMEMIYA Yuka

喫茶 ポストモダニストコーヒー

Postmodernist Coffee

本作は、久松真一記念館を舞台に、私的な記憶がどのように持続しうるのかを、役割の再配置を通して検討する試みである。作者はこれまでの経験から、私的な記憶が容易に残らず、関係が断たれた瞬間に行き場を失ってしまう状況に立ち会ってきた。そうした問題意識のもと、本作では、記憶を保存するためにモノだけを移動・保全するのではなく、従来の役割を組み替えることで、記憶が持続する場の立ち上げを試みる。

This work, set in the Shinichi Hisamatsu Memorial Museum, attempts to explore how personal memories can persist through the rearrangement of roles. From past experiences, the author has witnessed situations where personal memories do not easily remain, and where memories lose their place the moment the relationship between memory and person is severed. With this awareness of the problem, this work attempts to create where memories can persist not by simply moving and preserving objects to preserve memories, but by rearranging conventional roles.



東京都出身。ドローイングを起点に、生活の断片や小さな感覚を拾い上げ、ミックスメディアで作品を制作しています。

論文要旨

関係の変容による記憶の持続可能性について

On the sustainability of memory through changes in relationships

作品《喫茶 ポストモダニストコーヒー》は、久松真一記念館を舞台に、館長・筆者・鑑賞者の関係の変容を通して、私的な記憶の持続可能性を芸術実践を通して検討するものである。

筆者は、リサイクルショップでの勤務経験や青森でのアーティスト・イン・レジデンスを通じ、モノを媒介とした関係が立ち上がることで、私的な記憶が引き出される一方、その関係が断たれた瞬間に記憶の行き場が失われてしまう現実に繰り返し立ち会ってきた。

歴史的にみても、近代以降のキャビネットやミュージアム、アーカイブは、分類と体系化によって公的価値を優先し、主観的で曖昧な記憶や語りを排除してきた。本論は、こうした状況に対し、ミシェル・フーコーの提示した「アルシエヴ」概念を参照しながら、モノの配置換えだけでなく、人と人との関係の組み替えによっても生じうるのではないか、という仮説を立てる。

関係を主題としてきたリクリット・ティラヴァニの作品では、鑑賞者や作家の役割をずらし、食事や会話といった共有体験を通して関係が立ち上がる一方、その関係は出来事の場と時間に強く依存し、体験の事後には十分に目が向けられてこなかった。他方、ソフィ・カルの作品からは、出来事を事後的に距離をもって捉え直す方法として、痕跡に持続の可能性を見出す視点を見出した。これらを踏まえ、久松真一記念館を舞台とした一連の制作では、記憶を取り巻く人・場所・モノの関係配置を組み替える実践を展開し、「関係の変容」そのものを筆者は表現手法として用いた。

修士作品《喫茶 ポストモダニストコーヒー》では、喫茶店という出来事を二段階の構造として設計した。第一段階として喫茶店という出来事を立ち上げ、第二段階として、その喫茶店を体験した参加者によって書かれた感想のハガキをインスタレーション作品の展示空間の中に配置した。参加者から送られたハガキには、喫茶店内で、館長の記憶

がそれぞれ異なるかたちで受け取られている様子を読み取れる。喫茶店という場を通して館長の記憶に触れ、それを各自の言葉で書き留めることで、記憶の継承者へなったことが示される。インスタレーションにおいて鑑賞者は、ハガキを通して、この記憶が他者へと移動していく過程を目撃する立場に置かれる。鑑賞者自身が記憶を直接受け取るのではなく、記憶が他者に受け渡されていく様子を見ることによって、出来事の「その後」に関与する構造を設計した。

このように本作では、参加者を館長の記憶の継承者と変容し、また鑑賞者はその継承の過程を目撃する存在として配置することで、記憶が持続していく可能性を示した。



制作協力：久松定昭(久松真一記念館館長)、清水香穂、富田崇、寺脇扶美、宮崎那奈子、渡辺みか

児島朋笑 KOJIMA Tomoe

できるだけ合わせず、なるべくすれ違う

To encounter as we are, rather than to become homogenized

本作は、自己の形成に繋がるような他者との出会いが失われた現代の「同質化社会」に対し、自己を揺るがし変容させるような出会いを誘発する「庭」として提示する声の参与を伴うサウンドインスタレーションである。鑑賞者はスマートフォンを介し同質化社会に関する議論に参加する。多様な参加を受け入れ、わたしとあなたが揺さぶりあうことで中動的な関係性が生成され続けるこの「庭」は、同質化社会への対抗となりうるだろうか。

This work goes against contemporary society's "homogenized society" where encounters with others leading to the formation of oneself have been lost. This work posits a "garden" that induces transformative encounters, and is a sound installation that is accompanied by vocal participation. Viewers join the discussion via their smartphones. By embracing diverse forms of participation, and through the mutual unsettling of self and other, this "garden" continuously generates middle voice relationships. Is it possible for such a "garden" to serve as a counterforce to a homogenized society?



2001年生まれ。富山県出身。玉川大学芸術学部メディア・デザイン学科卒業。クマ財団8期生。作曲で培った構築的な手法を基礎に持ちつつも、作者の予測、制御を超え、鑑賞者の介入によって予期せぬ変容を遂げる側面に惹かれ参加型アートの制作をはじめた。

論文要旨

同質化社会を批判的に乗り越えるリレーショナル・アートの芸術実践研究 ——声によるサウンドインスタレーションの制作を通じて

Artistic Practice-based Research on Relational Art to Critically Counter a Homogenized Society:
Through the Creation of a Sound Installation Employing Voices

本研究は、リレーショナル・アート作品として制作された修士作品の考察を通じ、リレーショナル・アートにおける表現手法および作品体験の現代的な拡張を試みる芸術実践研究である。本研究の目的は、他者との出会いを作品体験として有するリレーショナル・アート作品が、「同質化」という現代の問題を批判的に乗り越えることに寄与する芸術的アプローチであることを提示することである。

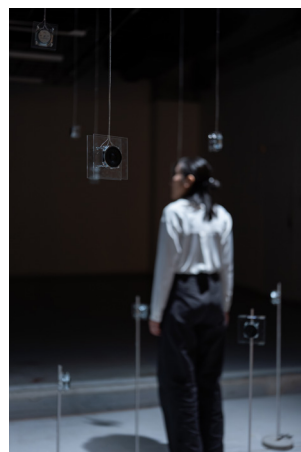
本研究では、現代社会に生きる私たちが、〈他者〉との出会いを失い、価値観が画一化された社会を「同質化社会」と定義する。ニコラ・ブリオーはリレーショナル・アートを、社会から失われつつあった人間同士の関係性を生み出す芸術実践として位置付けた。本研究では、今日直接的な出会いが必ずしも機能せず、むしろ、予期せぬ変容を遂げる作品を媒介し他者との出会いを考察する重要性を主張する。

そこで本研究は、ジル・クレマンや宇野常寛による庭の議論を援用し、異なる他者の存在を受け入れる「庭」を、同質化社会における新たな出会いのモデルとして位置付ける。こうした関係を考察する理論的枠組みとして、中動態的な作品体験(森田)の理論を参照する。リレーショナル・アート作品の作品体験は、作品を変容させる一方で、自らも変容をこうむる。このことは、受動-能動の二項対立の枠を越え、複数の関係性が生じる中動態的な体験として再定義することができる。このような作品体験を創出するために、声をもつ唯一性が他者の存在を現前させることに着目し、リレーショナル・アート作品における声というメディアの可能性を提示する。

修士作品《できるだけ合わせず、なるべくすれ違う》(2025)は、参加型のサウンドインスタレーションである。鑑賞者は、スマートフォンを介して同質化社会に関する議論に参加し、

その議論の録音が「庭」の要素を構成する。複数のスピーカーは共棲する生きもののように配置され、異なる個人による同質化社会に関する語りを聴くことができる。これらの語りは、鑑賞者の自己を揺るがすと同時に、同質化社会に対する考えを見つめ直すきっかけを提示する。本作は、比較や承認によって同質化する現代において、個人の唯一性を保持したまま、他者の存在を受け入れ、作品を構成するリレーショナル・アートの可能性を拡張する。

本稿では、まず、現代の同質化問題を確認し、その乗り越えのための「庭」概念を提示する(第1章)。リレーショナル・アートおよび参加型アートの先行作品の方法論を確認した上で、鑑賞体験を中動態によって考察する(第2章)。次に、参加型作品に声を用いることの可能性を検証する(第3章)。続いて、修士作品《できるだけ合わせず、なるべくすれ違う》の実践を評価する(第4章)。最後に、修士作品において検証したリレーショナル・アートの現代的な拡張が、「同質化」という現代の問題を批判的に乗り越えることに寄与する芸術的アプローチであることを提示する。



牛尾日莉

USHIO Himari

Episologs

Episologs

「エピソード」とは、記録から過去のとある一日を思い出して書き、公共の場でシェアする日記を意味する造語である。本作品では、書かれたエピソードは感熱紙に印刷され、透明な箱に入れられる。箱の中のエピソードは、自由に手に取って読むことができる。匿名性や偶然性を伴う仕組みのなかで、他者との比較や反応を目的としない語りが生まれる場をつくる。

Episolog is a coined term referring to writing a diary about a past day and sharing it in a public setting. In this work, each Episolog is printed on thermal paper and placed in a transparent box for visitors to read at their own leisure. Through an arrangement accompanied by anonymity and chance, the work creates a space where narratives emerge without seeking comparisons or reactions from others.



2000年生まれ。広島県出身。「日常記録を手がかりに、自分について話すこと」をテーマに、自己語りの場の設計と実践に取り組んでいる。

論文要旨

エピソード的自己に着目したオルタナティブな自己語りの場の可能性

The Potential for Alternative Self-Narration Spaces Focused on the Episodic Self

現代の自己語りは、ネットを中心とするコミュニケーション資本主義の中で消費されてしまうという課題を抱えている。本研究は、支配的な語りの抑圧から距離を取り、誰もが関与しうる開かれた公共性をもつオルタナティブな自己語りの場を構築し、実践することで、その可能性と必要性を提示することを目的とする。

本論文ではまず、現代における自己語りの変容を整理する。続いて、断片的な経験に基づいた非物語的な自己理解の可能性を示す「エピソード的自己」に着目し、非物語的な語りの意義を検討する。Fraser (2014) の「サバルタン対抗公共圏」の理論を踏まえ、日記屋月日会や me and you club など、半クローズドな自己語り実践の事例を概観する。そして、本研究におけるサバルタニティを定義した上で、修士作品《Episologs》の制作を通じて、現代の自己語りの様式に対するオルタナティブな語りの場がいかに構想・成立しうるのかを考察する。

「エピソード」とは、記録から過去のとある一日を思い出して書き、公共の場に共有する日記を指す、本研究において筆者が新たに造った用語である。修士作品《Episologs》では、スマートフォンに残された記録を手がかりにして、指

定されたある一日について書かれた、色んな人のエピソードが置かれた空間をつくる。そして、承認や拡散の論理に回収されない語りが生まれる場を、公共空間のなかに立ち上げる。展示空間で書かれたエピソードは、その場で感熱紙に印刷され、設置されている透明な箱に入れられる。箱の中のエピソードは、自由に手に取って読むことができる。このプロセスは、比較や選択の余地を減らし、承認や拡散の論理に縛られない自由な語りの場を提供するためのものである。

修士作品《Episologs》では、匿名性や偶然性を伴う仕組みと、感熱ロール紙による物質化を組み合わせることで、私的で断片的な日常の経験が語られる場を構築した。考察の結果、エピソードには、評価や意味づけを前提としない語りが多く見られ、その場の状況に応じて引き出される応答的な語りが成立していたことが明らかになった。

一方で、本研究は限られた条件下での実践に基づくものであり、語りの成立条件については今後さらなる検討が必要である。本研究は、評価や承認を前提としない自己語りの場が成立しうる可能性を、作品制作を通して示した点に意義がある。



奥野唯織

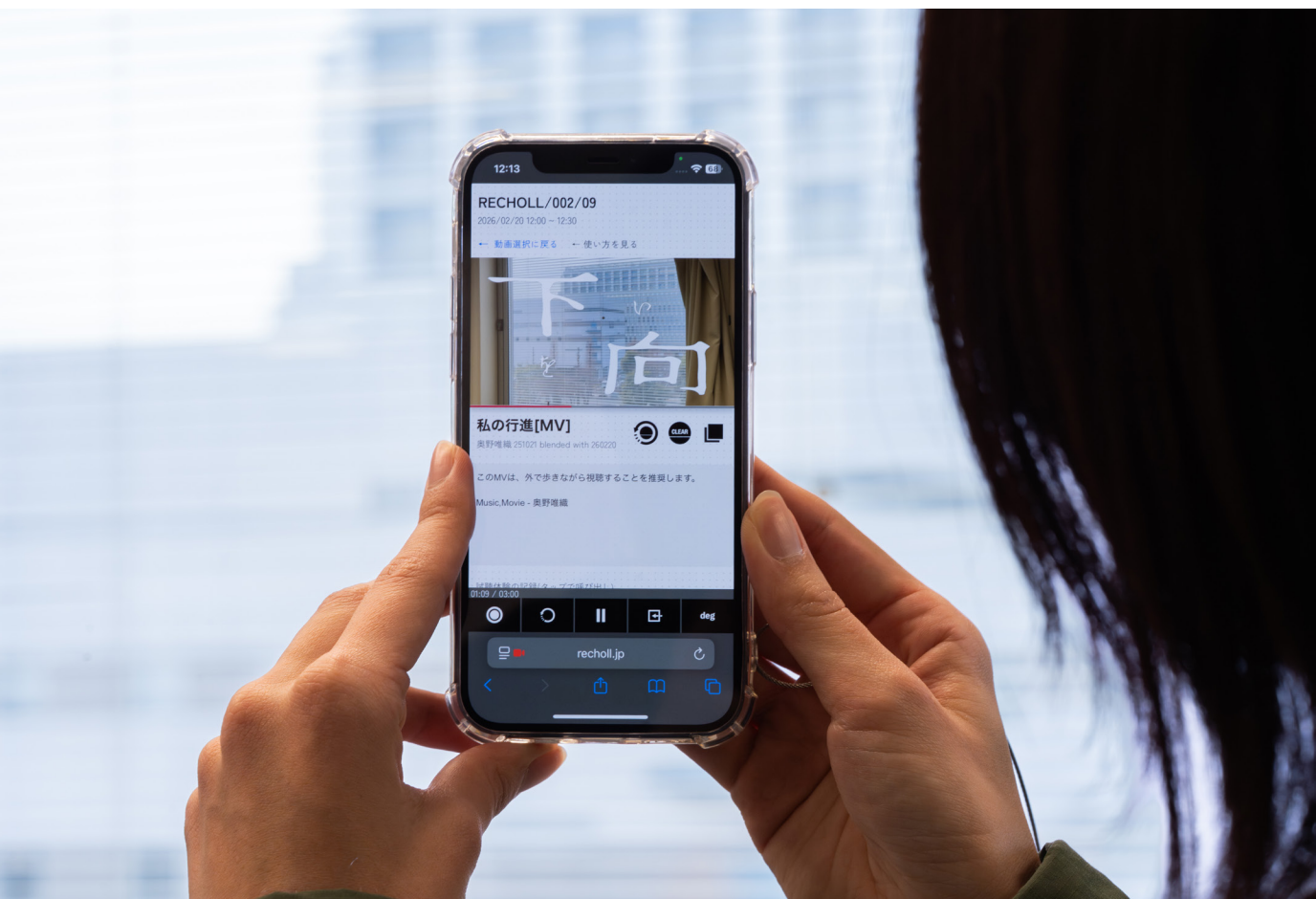
OKUNO Iori

動画配信プラットフォーム《RECHOLL》

Video Streaming Platform RECHOLL

《RECHOLL》は、動画の一部を切り抜き、視聴者のカメラ映像をリアルタイムで重ねる動画配信プラットフォーム。注意が画面と現実環境のあいだを往還する構造を組み込み、アテンション・エコノミー的な視聴設計を批判的に再検討し、環境や身体の動きとともに生成される新しい視聴体験を提示する。

RECHOLL is a video platform that removes portions of a video and overlays them with the viewer's live camera feed in real time. By embedding a structure in which attention shifts between the screen and the surrounding environment, it critically reexamines attention-economy design and presents a new viewing experience generated through the viewer's environment and bodily movement.



広島県 廿日市市生まれ。人の関心や注意が経済的な資源として扱われている現代において、人とプラットフォームを媒介するデジタルコンテンツの届け方・届き方における、指標化されない価値を模索している。竹を割ってような性格。

論文要旨

非回収的なアテンション設計の構想と実践： 動画配信プラットフォーム《RECHOLL》を通して

Conceptualization and Practice of Non-Recuperative Attention Design Through the Video Streaming Platform “RECHOLL”

現代のデジタル・プラットフォームは、利用者のアテンションを継続的に画面内へ引き寄せ、閲覧・反応・遷移といった内部行為への接続を維持するよう設計されている。この構造はアテンション・エコノミーの枠組みとして語られ、その害を捉える指標が十分に確立していないことや、利用者の優先順位や意思決定が歪められる点が社会的に問題視されている。

こうした問題に対し、制度的規制と個人実践が試みられてきたが、害の立証や執行可能性の要請から、対処は観測可能な代理指標による被害抑制にとどまりやすい。そこで本研究は、プラットフォームにおけるアテンション収奪の設計構造、すなわち提示により前景化した対象への応答行為の結果が次の提示条件へ再利用され、同種の応答が反復されやすくなる再帰的な設計そのものに着目した。

本研究では、このような設計を「回収的なアテンション設計」として整理し、それに対する「非回収的なアテンション設計」を構想した。「非回収的なアテンション設計」とは、利用時に前景化する対象が、プラットフォームのコンテンツやUI、推薦・ランキング等の提示に偏りにくい状態を保ち、かつ行為が内部循環へ単線的に回収されない余地を確保する設計原理である。

この非回収的なアテンション設計の実践として、動画の一部ピクセルをルミナンスキーで切り抜き、その領域に視聴者のリアルタイムのカメラ映像を合成する動画配信プラットフォーム《RECHOLL》を構築した。《RECHOLL》は視聴画面に身体や周囲環境を組み込むことで、前景化する対象が動画内容に偏りやすい状況を相対化し、行為が動画視聴のみに単線的に回収されにくい条件をつくることを狙う。

《RECHOLL》の有効性を確認するため、3本の動画を制作し、5名の参加者に体験してもらった。分析の結果、参

加者全員において、動画内容のみが持続的に前景化し続けるのではなく、視線や関心が環境内の対象へ移り、そのまま別の行為へ展開する事例が観察された。一方で、動画ごとの表現と指示の強度によって差が見られた。また、非回収性を阻害する要因として、カメラを構えることに伴う姿勢・視野の拘束、公共空間で撮影することへの心理的負荷に加え、動画の指示が強い場合には、行為が手順遂行に集中しやすいことが示唆された。

以上より本研究は、被害抑制として語られがちなアテンション・エコノミーの問題を、前景化と行為の接続が再帰的に編成されるデジタル・プラットフォームの設計構造として捉え直し、「回収的なアテンション設計／非回収的なアテンション設計」という枠組みを通じて、内部循環への収束を緩めうる設計の可能性を示した。

クライアント：HTML / CSS / JavaScript (グリッド UI 上で動画選択・再生・ページ遷移を統合制御。WebGL シューダーによるリアルタイムクロマキー処理でカメラ映像と合成表示を行う)
サーバ：AWS Lambda (Node.js, AWS SDK v3) (API Gateway 経由で動画取得・メタデータ登録・JWT 認証を処理)
ストレージ／配信：S3 / MediaConvert (動画を HLS 形式へ変換し配信。サムネイル生成は FFmpeg を用いた Lambda で処理)
データベース：DynamoDB (ページ単位で動画情報を管理し、件数を別テーブルで定期集計)

賈慷誠

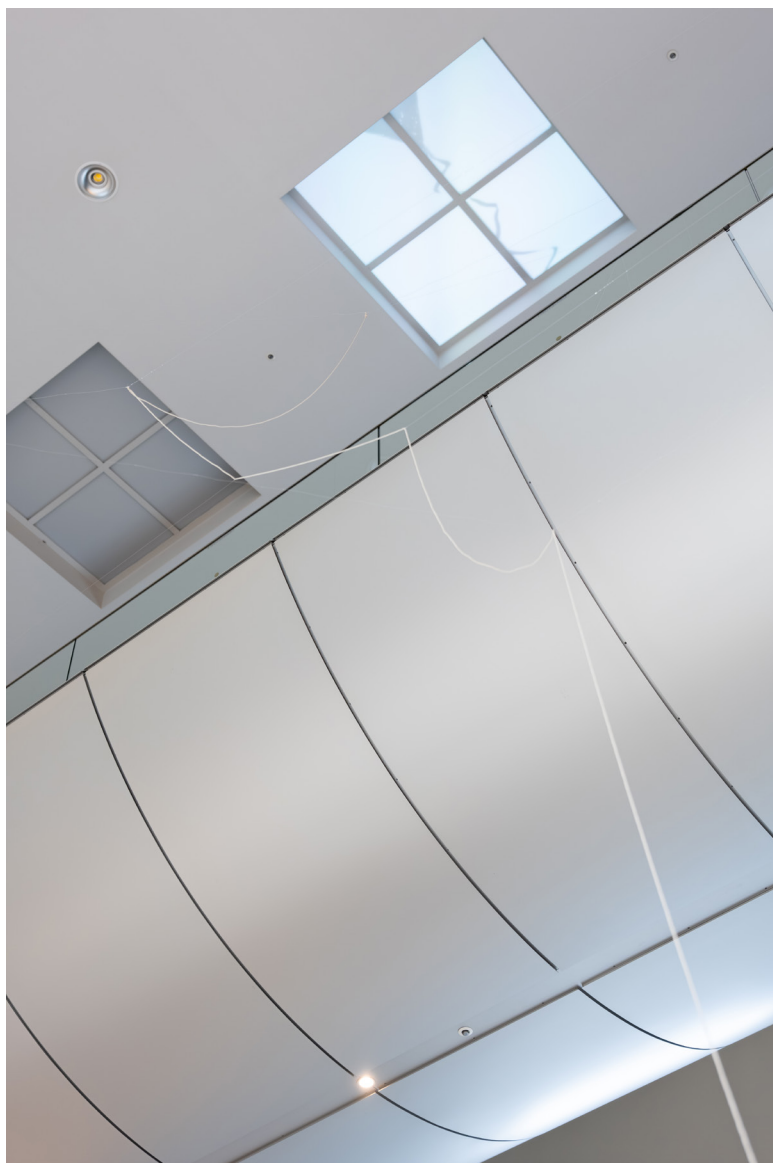
JIA KANGCHENG

空を飛ぶことなんてできない

Can't Fly Me to the Sky

風糸が絡まっている、木に絡まり、電線に絡まり、風に絡まり、影に絡まり、記憶に絡まり、そして自身に絡まっている。

The wind-thread tangles—around branches, around wires, around the wind itself, around shadows, around memories, and finally, around myself.



設営協力：高玄燁

2000年、上海生まれ。文に疎く、武にも縁なく、ただ白日夢をたよりにここまで来ました。

論文要旨

社会参加型アートにおける愚鈍化から共鳴へ

From Stultification to Resonance in Socially Engaged Art

1990年代以降、社会参加型アートは世界的に拡張し、その実践形態は対抗や再演から、コミュニティ協働・対話に至る多様な実践を呈してきた。こうした芸術界における「社会的転回(social turn)」をめぐり、本稿はブリオーの「関係性の美学」、ビショップの「敵対性の美学」、ケスターの「対話型アート」の理論的論争を手がかりとして、社会参加型アートにおける参加・関係・政治性をめぐる主要な争点を整理する。この枠組みに基づき、本稿は社会参加型アートにおける「審美」「倫理」といった概念を再検討し、これらの実践が審美と社会的効果の均衡を試みる過程において、なお「愚鈍化(stultification)」の関係を生成しうることを分析する。ビショップの敵対性の美学およびケスターの対話型アートが、理論上はランシエールの反愚鈍化の立場と一定の重なりをもつにもかかわらず、実践の次元では観客を再び「導かれる」位置へと置き戻し、その結果として愚鈍化関係を再生産しうる点を指摘する。さらに本稿は、問題の所在が方法論の選択や運用上の失敗に尽きるのではなく、制作の当初において芸術家が他者との関係をどのように予め想定しているかという「制作の姿勢」の段階で、愚鈍化の構造がすでに形成されうることを明らかにする。この点を検討するために、本稿はハルトムート・ローザの「共鳴」理論を導入し、ランシエールの愚鈍化概念を再考することで、社会参加型アートの諸戦略が無意識のうちに、目標・効率・制御を志向する現代社会の上昇ロジックに加担してしまう過程を分析する。以上を踏まえ、本稿は後藤朋美の《あなたは私の希望 あなたはあなた自身の希望》(2009-)を参照し、「自己敵対」と「放棄」を核とする制作の姿勢を、社会参加型アートが方法論的に愚鈍化へと陥る以前の別の可能性として提示する。最後に、宋冬の《物尽其用(Waste Not)》(2005)および《抚摸父亲(Touching My Father)》(1997-2011)を参照しつつ、筆者自身の《Routine Inspection》から《Can't Fly Me to the Sky》に至る制作上の変化をあわせ

て検討することで、芸術実践が私的文脈から出発し、非制御的な状態において共鳴を喚起することによって、社会へ関与するもう一つの経路を開きうる可能性を論じる。



榊原礼彩

SAKAKIBARA Ayaka

Sphere(s)

Sphere(s)

この装置は同じ動きを繰り返す。視覚だけを頼りにすれば、単調で無機質な反復運動にすぎない。しかしその動きに付与される「音」だけが変化し続けることで、その様相は大きく変化する。時に重く、時に軽やかに見えることもあれば、白い球が他のものにさえ見え、白い球はあらゆるものへと変容していく。本作品は、音によって視覚的現実がいかに揺らぎ、豊かに再構築されうるかを提示し、私たちが信じる現実の確かさを問いかける。

This apparatus constantly repeats the same movement.

By solely relying on sight, it is no more than a monotonous, inorganic repetition. However, by continuously changing the “sound” assigned to this motion its appearance is drastically altered. It can appear heavy at times, and at other times more light, and graceful. The white spheres may even appear to be something else, transforming into all sorts of things. This work demonstrates how our visual reality can be disrupted and richly reconstructed through sound, and challenges the certainty of the reality we believe in.



慶應義塾大学環境情報学部卒。音や動きを用いた作品を制作する。

論文要旨

音による運動物体への印象変化の試み

An attempt to change the perception of a moving object through sound

本研究は、キネティックアートにおいて物理的な動きを固定し、同期する「音」のみを変化させることで、鑑賞者の意識内で物体の印象や解釈を流動的に変化させる「音による原形質性」の表現を提案するものである。従来のキネティックアートは、コンピュータ制御による動きの高度化や精密さに表現の重心を置いてきた。これに対し筆者は、セルゲイ・エイゼンシュテインが提唱し、後に土居伸彰が再定義した、見る者の意識の中で解釈が流転する能力である「原形質性」の概念に着目した。この概念を聴覚的なアプローチへと拡張し、現実の物体の質感やメタファーが音によって変化する可能性を考察した。この実践として、先端に白い球体を取り付けたアームが反復運動を行うサウンドキネ

ティック・インスタレーション作品《Sphere(s)》を制作した。本作品では、視覚情報をニュートラルな白い球体に限定した上で、映画音響のフォーリーや効果音の制作の手法を応用し、同一の動きに対して異なる複数の音を付与した。また、修士作品を用いた検証として、2つの実験調査を実施し、音による原形質性が発現したかどうかを分析し、その特性について考察した。音を用いた原形質性は鑑賞者の過去の経験や記憶を呼び起こす補助となり、抽象的な視覚情報のみでは到達し得ない多角的な解釈を現実空間に立ち上がらせることを示した。これは、鑑賞者の想像力を持続的に喚起し、現実の確かさを問い直す表現手法として有効な可能性がある。



佐藤杏南

SATO Anna

かわいいかくれんぼ

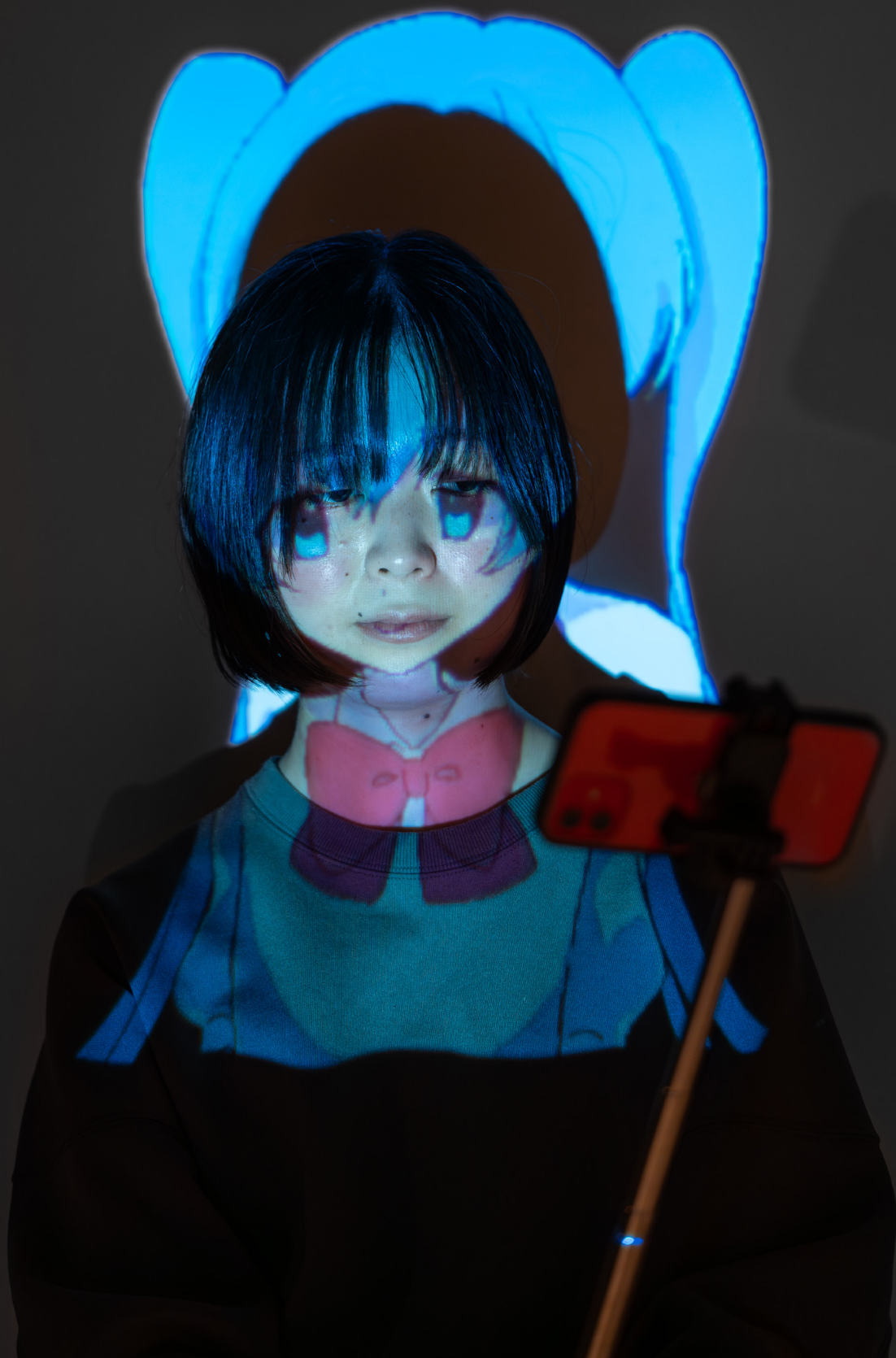
Do you see “me”?

本作は、痛みや欲望を抱える「リアルな身体」と単純化された「キャラ化した身体」の対比される2つの身体をテーマに、長時間のパフォーマンスで表現する。憧れの身体との重なり合わなさや、身体の不恰好さ、繰り返される機械的な動きによる「滑稽さ」を見せながら、長時間行われることによる肉体の疲労・執着・記録の蓄積を他者と共有するパフォーマンスを披露する。

This long-duration performance explores the tension between the “Real Body,” marked by pain and desire, and the simplified “Characterized Body.” Through misalignment with idealized images, visible awkwardness, and repeated mechanical gestures that create a sense of absurdity, the work shares with viewers the physical fatigue, fixation, and accumulation of traces that emerge over time.



2002年、福島県生まれ。



中岡孝太

NAKAOKA Kota

one day ///tokyo (neo/x)

one day ///tokyo (neo/x)

かつて過ごした街“東京”の記憶を、AIとの協働によって呼び起こし再構成した映像作品。作者は、AIが生成したイメージを、撮影行為を通して自らの記憶と結び合わせ、そこでみつけた「記憶の断片」を手がかりに、久々に東京を再訪する。実在の場所とAIと見出したイメージ、過去と現在のあいだで、ゆらぐ記憶をたどり、その過程で不意に塗りかわってしまう記憶の変容を鑑賞者に共有する。

A film that evokes and reconstructs memories of Tokyo, a city I once lived in, through collaboration with AI. Through the physical act of filming, I interweave AI-generated imagery with my own memories, uncovering “fragments of memory” that serve as clues guiding me back to Tokyo after a long absence. Moving between real locations and images discovered through AI, between past and present, the film traces the wavering nature of memory and shares with viewers moments in which memory is quietly rewritten throughout the journey.



滋賀県生まれ。大阪市立大学商学部卒。ソニー・コンピュータエンタテインメント、テレビマンユニオン、中京テレビ放送などを経て、情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] (またの名を「人生のサービスイリア」という) にピットイン。

論文要旨

生成AIと協働したドキュメンタリー映像表現の探究

Exploring documentary expression in collaboration with generative AI

本研究は、生成AIの平均性と偶発性を創作上の制約ではなく、表現の契機として引き受けることで、事実を創造的に表現するドキュメンタリーの現代的な方法論を提示し、作り手が創造性を正面から発揮するための、AI時代を見据えたドキュメンタリーの理論的枠組みを明らかにすることである。

近年、日本におけるドキュメンタリーは事実性への過剰な要求やヤラセ批判によって表現の自由度を失い、調査報道的なジャンルへと矮小化されつつある。一方で、実写と非実写の境界を融解させる高度なCG技術や生成AIの台頭により、映像における事実性そのものが再考を迫られている。本研究では、生成AIを単なる制作ツールとしてではなく、完全には制御できない協働者として受け入れる。制作実践では生成AIの平均性と偶発性を引き受けながら、自らの身体的判断によってその出力に応答することで、ドキュメンタリー制作の新たな方法論を構築する。

修士作品『one day ///tokyo (neo/x)』では、筆者がかつて生活した東京の記憶を対象とし、①最小限のプロンプトによる画像生成、②生成映像をモニターに表示しての手持ち撮影、③実在の場所への再訪と音声収録という三つの方法を軸に制作を行った。生成AIが学習データの統計的傾向から生み出す平均的なイメージと、拡散モデルに由来する偶発性のあいだに生じるズレを、作者の身体的判断によって取捨選択・再構成することで、従来のドキュメンタリーでは捉えにくかった日常的で無意識的な記憶の断片を映像化した。

理論的には、ビル・ニコルズの創造的処理と現実性の緊張関係における議論と、松本俊夫の発見と創造の弁証法的ドキュメンタリー論を接合し、本作を松本の「ネオ・ドキュメンタリー」を更新する方法論として位置づけた。この更新には、ジョナス・メカスの日記映画との比較を通じ、本研究の方法論を「撮影しながらの思索」に先立つ「生成しながらの思索」として特徴づけ、記録メディアを起点としないことによって不可避免的に生じる記憶の曖昧さを、あえて表現の核に据えた点に、新規性を主張する。

論文の構成は、生成AIとドキュメンタリーをめぐる状況整理(第1章)、制作実践(第2章)、生成AIの技術的原理と協働の概念(第3章)、ドキュメンタリーの理論的検討(第4章)、認知心理学的な記憶の性質を交えた作品の考察(第5章)を経て、結論と展望へと至る。



中村駿

NAKAMURA Shun

物のイメージ

The Things as Representation

デジタル画像加工技術や画像生成AIの普及により写真の指標性への信頼が崩壊した現代において、写真メディア環境の変化が画像の見え方だけでなく、物理的な“モノ”の見え方さえも変容させたことを知覚させるインスタレーション。かつて「写真的に見えること」と「実在を確信すること」は繋がっていたが、現代ではその関係が切断されている。そのため、写真的だが実在している違和感から、物体固有の生々しい存在感が立ち現れる。

An installation that reveals how the collapse of photographic indexicality caused by the popularization of digital image manipulation, Image generative AI, and changes in the photographic media environment has transformed not only how images appear but how we also perceive physical objects themselves. In the past “appearing like a photograph” and certainty about existence were closely linked together, however in contemporary society that relationship is being severed. As a result, from the dissonance of objects that appear photographic yet undeniably exist, their raw and visceral presence comes into view.



制作指導：安藤食品サンプル製作所
素材：軟質塩化ビニル樹脂、顔料（白・黒）

2001年金沢市生まれ。メディアを介することで現れるおかしみを色材と光学装置を用いて探求する。視覚芸術作家、デザイナー。

論文要旨

写実的画像の指標性が失墜した現代において、メディアを通して／通さずに物を見ること

Seeing Objects Through and Without Media: After the Collapse of Indexicality in Photorealistic Images.

本稿は、写真の指標性への信頼が揺らいだ現代において、メディア環境の変化が画像の見え方だけでなく、実物体の知覚をも変容させていることを、筆者の芸術実践《物のイメージ》(2025)を通じて明らかにする。

写真は発明以来、被写体から発せられた光の物理的痕跡として、絵画など他の画像とは異なる特権的地位を占めてきた。パースの記号論において写真は、対象との物理的・因果的な接続を持つ「指標」として位置づけられる。ウォルトンは、この指標性ゆえに恣意性が排除される「透明性」こそが、写真の特権性を支えたと論じた。しかし1990年代以降のデジタル加工技術の普及、そして2022年以降の画像生成AIの急速な発展は、この信頼を決定的に崩壊させた。画像生成AIは被写体の物理的な存在なしに写真と識別不可能なほど写実的な画像を生成することを可能にした。この状況は、写実的画像から被写体の実在を推測するという従来の視覚モデル(model of vision)そのものを解体しつつある。

クレーリーが19世紀の視覚装置について論じたように、メディア技術の変容は、メディアを通した視覚モデルを変えるだけでなく、メディアを通さない「現実の見え方」までもを再構成する。装置が変われば世界の見え方が変わる。本稿は、クレーリーの議論を現代に延長し、現代における視覚モデルの変容が実物体の知覚にまで及んでいることを検証する。

《物のイメージ》は、薔薇、ラーメン、バナナという日常的な対象を、白黒の色材を用いて実寸大で再現したレプリカによって構成されるインスタレーションである。これらのレプリカは、物理的に存在する立体物でありながら、白黒写真のような視覚効果を生み出す。

本稿では、フルッサーの議論を参照し、白黒が「メディアを介した視覚であること」を示す記号として機能することを確認した上で、グッドマンの「例示」概念を用いて本作の記

号論的構造を分析する。通常の商品レプリカが実物の料理を「指示」するのに対し、本作の白黒レプリカは指示機能を抑制し、写真メディアの視覚的性質を「例示」するサンプルとして機能する。

画像生成AI以後、写真的に見えるものに被写体の実在を期待しなくなった鑑賞者にとって、写真的に見えるものが物理的に現前していることは、その期待を裏切るものとして、驚きと生々しい存在感をもたらす。本作は、写実的画像の指標性が失墜した現代だからこそ生じる「ここにある物を見ること」の新たな価値を、鑑賞者に感覚的に経験させる装置として機能する。



松井光寿

MATSUI Mitsuhsa

モラルITデッキ：アスペクト時間論導入版

Moral IT Deck: Aspect-Temporal Theory Edition

クリエイティブ・コモンズに属する『モラルITデッキ』に説明文等を追加して改変し、ワークショップスクリプトと組み合わせた高校情報科授業用ツール。非研究・開発者でも身近なテクノロジーのELSI検討とRRI思考を促進できるよう、スクリプトに「アスペクト時間論」に基づく分析枠組みを導入し、教員向けスクリプトと生徒向けデッキとして構成している。

A high school informatics teaching tool that adapts the Creative Commons-licensed “Moral IT Deck” and combines it with workshop scripts. To help non-researchers examine ELSI issues in everyday technologies and promote RRI thinking, it incorporates an analytical framework based on “Aspect Theory of Time,” consisting of teacher scripts and student card decks.



高等学校教諭一種免許状(英語)を所持。学部ではメディア論を専攻し、大学院では多様な専門領域の学生との交流を通じて、非制作者の視点から異なる分野をつなぐハブとしてテクノロジーの多角的理解を促進するための研究を行った。

論文要旨

アспект時間論を導入したインパクト・アセスメント・ワークショップの設計と実践 ——専門教科「情報」履修生によるRRI4次元の深化に着目して——

Design and Practice of an Impact Assessment Workshop Incorporating Aspect-Temporal Theory:
Focusing on the Deepening of RRI Four Dimensions among Students in the Specialized Subject “Informatics”

高等学校学習指導要領は、高等学校情報科(以下、情報科)の目標として「情報社会に主体的に参画する態度の育成」を掲げている。しかし、現行の情報科教育は、技術的な良定義問題への偏重と指導体制の制約により、テクノロジーがもたらす価値の葛藤を含む倫理的課題——すなわち不良定義問題——を十分に扱えていないという構造的課題を抱えている。

先行研究によれば、不良定義問題に対峙する態度としてRRI(責任ある研究・イノベーション)の4次元——先見性・省察性・包摂性・応答可能性——が提唱されており、その教育実践ツールの1つとしてIAW(インパクト・アセスメント・ワークショップ)が開発されている。しかし、既存のIAWは高等教育機関を主な対象としており、高校生の認知発達段階や授業時間の制約を考慮した設計にはなっていない。また、RRIにおける責任概念を「結果の説明責任」から「プロセスへの継続的関与(ケア)」へと転換するためには、テクノロジーを動的なプロセスとして捉える時間的視座が求められるが、これをIAWに統合する方法論は未だ検討されていない。

本研究では、情報科向けに再構成した教員用スクリプトと生徒用デッキからなるIAWツールを提案する。教員用スクリプトには、平井(2024)のアспект時間論を導入し、外部から評価を下す「観察者」から、継続的に関わり方を問い直す「参加者」への態度転換を促す。これにより、生徒が不良定義問題に対峙する際に重要となるRRI的態度を涵養することを目指す。

このIAWツールの有効性を確認するため、M高等学校においてパイロットスタディ(7名)と本実践(18名)を実施した。パイロットスタディでは、同校のコンピュータ部員7名を対象にアспект時間論導入の効果を予備的に検証し、本実践では専門教科「情報」履修生18名を対象に検証を

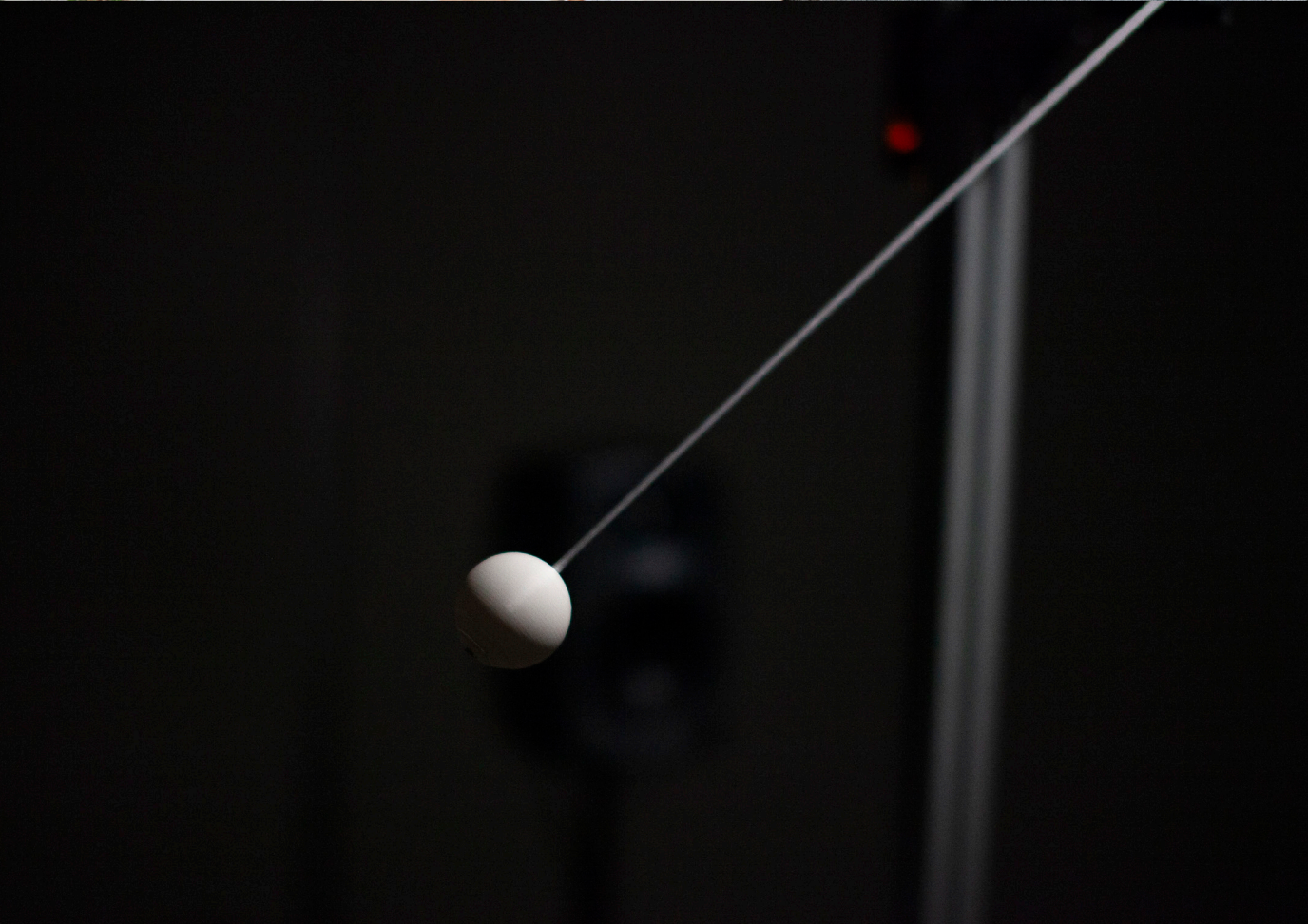
行った。質的分析により、事前・ワーク中・事後の3時点における記述の変化を、RRI4次元とアспект時間論を分析レンズとして統合的に記述した。

分析の結果、アспект時間論を導入した群において、責任概念が「結果の説明責任」から「プロセスへの継続的関与(ケア)」へと深化する傾向が観察された。ただし、こうした深化の程度には参加者による違いがあり、与えられた役割を自分自身の経験と結びつけて引き受けた参加者に限定的であった。一方で、技術的最適解への固執や法的枠組みへの過度な依存といった、転換を阻害する要因も示唆された。

本研究の成果は、従来は高等教育機関を主な対象としてきたIAWを、アспект時間論の導入により情報科の授業においても実施可能な形へと再構成したことである。ただし、サンプル数が限定されており検証期間も短いことから、一般化可能性については慎重な検討を要する。



この作品は以下のツールを改変した二次的著作物です。
ツール名: “Moral-IT Deck (Japanese version)” © 2023
作成者: Yusuke Shikano, Eri Mizumachi, Konomi Higo & Kohei Takeda
元 URL: https://elsi.osaka-u.ac.jp/program_tool/2534
ライセンス: CC BY-NC-SA 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>)
元ツールは大阪大学社会技術共創研究センター(ELSIセンター)が公開したものです。



プロジェクト研究 Project Research

[凡例]

- 本展覧会の資料展示で掲示されたプロジェクト研究についての情報を掲載する。
プロジェクトの情報、図版、図版キャプションを基本とする。
- プロジェクトの情報として、プロジェクト名、研究代表者、研究分担者、研究期間、
プロジェクト概要を記載した。
- 図版キャプションには、プロジェクトで制作した個別作品などの情報を記載した。
- 和文は研究代表者または研究分担者が執筆したものである。

[Notes]

- Contains information concerning project research exhibited at IAMAS 2026. Consists of artwork, plates, and captions.
- Information on projects includes project title, research representative, research members, research period, and project outline.
- Plates captions contain information on individuals' work created as part of the projects.
- The Japanese text is written by the research representative and research members.

Augmented State Project

Augmented State Project

[研究代表者] 平林真実

[研究分担者] 前田真二郎、小林孝浩、飛谷謙介

[研究期間] 2025年度ー

近年、意識に対する関心が高まっています。サイケデリックに関する研究が進み変性意識状態が精神的な安定をもたらすことや、AIによる知能のシミュレーション等により意識や体験に対してアプローチすることが可能となってきました。かつて映像やVRにおいて異なる意識や体験を目指したように、現在のテクノロジーにより、異なる領域へ意識と体験を導くための手法と表現のあり方を探求します。また、NxPC.Labの運用を介して実践の場としての展開も行いました。

Research Representative: HIRABAYASHI Masami

Research Members: MAEDA Shinjiro, KOBAYASHI Takahiro, TOBITANI Kensuke

Research Period: 2025ー

In recent years, there is growing interest in consciousness. Research pertaining to psychedelics is advancing; an altered state of consciousness leads to mental stability and it has become possible to approach consciousness and such experiences through simulations using AI intelligence. Just as in the past where the aim was to achieve a different sense and experience in video and VR, we will explore methods and forms of expression to lead consciousness and experiences into a different realm using current technologies. Additionally, through the operation of NxPC.Lab, we also developed it as a place of practice.



場所・感覚・メディア

Place Sense Media

[研究代表者] 前林明次

[研究分担者] 小林孝浩、立石祥子

[研究期間] 2022年度－2025年度

ある場所を訪れ、なにかを感じ、考える。その経験をメディアとともに変換し、表し、伝え合う。それらが混じり合う空間の中で、あらたな「場所」が生まれ、わたしたちの「感覚」も変容していく…

このプロジェクトでは、映像や音響等のセンサリー・メディアによる「場所」の表象を多角的に捉え直し、あらたな制作テーマを見出し、アート表現の可能性を探っていきます。視覚・聴覚文化論、映像人類学、エコクリティシズムなど、様々な領域にまたがる芸術表現を批評・検討し、研究者・制作者の実践や知見を踏まえながら、参加メンバーそれぞれが制作のヒントを得て、各自の制作に結びつけていきました。

Research Representative: MAEBAYASHI Akitsugu

Reserch Members: KOBAYASHI Takahiro, TATEISHI Shoko

Research Period: 2022–2025

Visiting a place, feeling, and thinking. Transforming, expressing, and sharing those experiences together with media. Amidst that space where those all intermingle, a new “place” is born, and with that, our “feelings” also transform…

In this project, we reconsider multilaterally the representation of a “place” based on visual and acoustic expression as sensory media, and in doing so we discover new production themes and search for the possibility of artistic expressions. We review and investigate artistic expressions spanning across a variety of fields such as visual / sound studies, visual anthropology, and ecocriticism. Drawing on the practices and knowledge of researchers and creators, each participant gained inspiration for their own work and applied it to their individual projects.



Collaborative Design Research Project

Collaborative Design Research Project

[研究代表者] 鈴木宣也

[研究分担者] 赤羽亨

[研究期間] 2023年度–2025年度

Research Representative: SUZUKI Nobuya

Research Member: AKABANE Kyo

Research Period: 2023–2025

デザイン思考など、社会の問題を発見し、物やシステム開発を通じてそれらを解決しようとするデザイン方法論について、2004年頃から事例が増えてきているものの、実効する人やその経験則、対象としたフレーム自体の設定、あるいは提案した解決方法自体の影響も含め、方法論自体に関する検証の時期に来ていると考えています。

消費を前提とした社会に閉塞感を感じ、サステナビリティへ移行しつつある状況下において、その背景にある社会性や人々の価値観の変化も踏まえ、新たな問いのあり方やデザインプロセスが関わる影響やその範囲についてを模索する必要があります。特に地方や企業において、デザインが一つのツールとして捉えられる傾向があり、プロセスの理解やデザインとの関わりも含め、関係性を再検討しなければなりません。

これまでの原因と結果に基づいた近代的デザイン方法を乗り越えるためにも、全体性やその影響なども含め試行し、デザインする人とデザインする対象との関係を考え、社会とデザインが影響する範囲を検討してきました。

Although the number of cases studies concerning design methodologies such as design thinking, aimed at detecting social problems and solving them through the development of products and systems has been increasing since around 2004, we believe that the time has come to inspect the methodologies themselves, including the practitioners, the rules of thumb they follow, the framing of the targeted issue, and the impact of the proposed solutions.

We feel a sense of hopelessness in our consumption-based society. The reason behind this is due to current circumstances where there is a move towards sustainability drawing on changes in people's sense of values and sociality. There is a necessity to explore new approaches to asking questions, as well as the impact and scope associated with design processes. For businesses and local regions in particular there is a tendency to perceive design merely as a tool. Therefore, we must reexamine our relationship with design, including our understanding of the process and how we engage with it.

Additionally, in order to overcome modern design based on cause and effect, we have trialed approaches that take into account the whole and its implications, considered the relationship between the designer and the object of design, and examined the scope of influence that design has on society.



運動体設計

Visions in Motion

[研究代表者] 瀬川晃
 [研究分担者] 赤松正行
 [研究期間] 2023年度－2025年度

「運動体」とは、時間経過に伴い空間内の位置が変化する現象や活動です。本プロジェクトでは、動機となる題材を見出し、ラスロー・モホイ＝ナジの思想を起点に、知性と感情、社会と技術の均衡を保ちながらアイデアを具体化するプロセスの検証と公開を目指します。基盤となるのは、自転車に乗る行為を批評的に捉え直す「クリティカル・サイクリング」の10年にわたる活動です。最終年度となる2025年度は、養老天命反転地での特殊自転車ワークショップをはじめ、日常の風景に過去の記憶を重ね合わせる「古地図散走」や、体験設計としての「虹チャリ」といった多様な実践を監修し、身体感覚の変容を検証しました。

実践の集大成となる2026年3月の「クリティカル・サイクリング展」では、企画運営を協力しました。そして、これら3年間の活動全体の成果を紀要論文として言語化し総括することで、プロジェクトの知見を広く社会へ還元しています。

Research Representative: SEGAWA Akira
 Research Member: AKAMATSU Masayuki
 Research Period: 2023–2025

A moving body is defined as “the phenomenon or activity that changes the body’s position in space with the passing of time.” In this project, we identify a subject that serves as a source of inspiration, and by using the ideas of Moholy-Nagy Laszlo as a starting point we aim to publicize and verify the processes that actualize those ideas whilst maintaining the balance between intellect and emotion, as well as society and technology.

This project is rooted in a decade of activities centered around “Critical Cycling,” which involves reconsidering the act of cycling from a critical perspective. In fiscal year 2025, the final year of the project, we oversaw a variety of initiatives, including a specialized bicycle workshop at the Yoro Site of Reversible Destiny, “Exploring Old Maps” that overlays past memories onto everyday scenes, and “Rainbow Bicycle” as an experiential design project, to examine changes in bodily perception.

We helped organize and manage the “Critical Cycling Exhibition” in March 2026, which served as a large compilation of the activity’s practices. Then, by putting into words and summarizing the results of all these three years of activities as a bulletin article, we are sharing the insights gained from our project with society.



The Art of Listening

The Art of Listening

[研究代表者] 金山智子

[研究分担者] 吉田茂樹、松井茂

[研究期間] 2023年度–2025年度

Research Representative: KANAYAMA Tomoko

Research Members: YOSHIDA Shigeki, MATSUI Shigeru

Research Period: 2023–2025

普段「きくこと」をどれほど意識しているでしょうか。「きくこと」は人と人とが関係する全ての営みの土台だといえます。そして、「きくこと」は私たちの研究や表現活動においてもとても重要です。個人のナラティブから公人のインタビューに至るまで、リサーチャー、フィールドワーカー、アーティスト、アーキヴィスト、エンジニアなどが、「きくこと」の実践を行っています。一方、「語り」は、語り手と聞き手の相互行為による共同生成でありながら、「語り」に注目が集まり、「きくこと」に対してはほとんど議論されてきませんでした。実際、多くの人たちにとって「きくこと」は受動的と思われているのかもしれません。また、「きくこと」は過去や現在に関わる行為であって、それが未来へつながるとはあまり考えられていません。本プロジェクトでは、「きくこと」を表現技法として位置づけ、その方法論や実践、哲学的意義にアプローチすることを通じて、自発的で想像的な行為として考えていきます。

Typically, how aware are you of “listening”? “Listening” can be said to be the foundation of all human interaction. Thus, “listening” is extremely important to our research and expression activities. From individual narratives to interviews with public figures, researchers, fieldworkers, artists, archivists, engineers, and others all engage in the practice of “listening.” On the other hand, “speaking” is a co-creation activity resulting from the interaction between the speaker and the listener, and a great focus has been placed on “speaking” itself with little discussion of “listening.” In fact, to the majority of people “listening” is perhaps thought to be a passive activity. Additionally, “listening” is an action that relates to the past and present, rarely being thought of as connecting to the future. In this project, we position “listening” as an expression method, exploring it as a spontaneous and imaginative act by examining its methodology, practice, and philosophical significance.



Extreme Biologies

Extreme Biologies

〔研究代表者〕 ホアン・マスエル・カストロ

〔研究分担者〕 前林明次、菅実花

〔研究期間〕 2024年度—2025年度

Research Representative: Juan Manuel CASTRO

Research Members: MAEBAYASHI Akitsugu, KAN Mika

Research Period: 2024–2025

エクストリーム・バイオロジーズは、バイオテクノロジーと文化の価値観のもつれ、およびそれが生命の進化に与える影響について、宇宙生物学、生物学、メディアアートの視点から実践をしながら考察を深める、実験的なプロジェクトです。このプロジェクトでは、生命の進化、エコロジー、地球温暖化、共存、バイオテクノロジーといった問題に関連したメディアアートの役割を探求しています。

Extreme Biologies is an experimental art project that explores the entangled relationship between biotechnology and cultural values, and their combined influence on the evolution of life.

Through a practice-based and interdisciplinary approach that integrates biology, astrobiology, art, and philosophy, the project works with extremotolerant organisms to explore biological adaptation, resilience and the limits of life under extreme conditions. Positioned within the conceptual discourse of the Anthropocene, the project further considers how media art practices can critically engage with ecological crises such as climate change, biodiversity loss, environmental pollution, and the accelerating transformation of Earth's environments.



テクノロジーの〈解釈学〉

A Hermeneutics of Technology

〔研究代表者〕小林 茂
〔研究分担者〕大久保美紀
〔研究期間〕2024年度ー

Research Representative: KOBAYASHI Shigeru
Research Member: OKUBO Miki
Research Period: 2024ー

人工知能に代表される高度で複雑化したハイテクノロジーは、単なる道具に還元されブラックボックス化されるか、不可避で抗えない変化をもたらすものとして扱われる傾向にあります。本プロジェクトでは、テクノロジーに関する責任を手放さず、かといって決定論的なものだとして絶望しないための方策として、テクノロジーは誰もが自在に解釈し自分たちのものにできるという考え方に基づく作品群を提示すると共に、それらの作品群と体験者たちの経験を基に「テクノロジーの〈解釈学〉」として理論化することを試んでいます。

IAMAS2026では、今年度に取り組んだ輪読・研究会・再制作という3つの活動より、三原聡一郎《空気の研究 / Study of Air》の再制作版を展示しつつ、三原氏を迎えた公開研究会と後期の活動を中心とした活動報告を行いました。

Highly developed and complex technologies represented by artificial intelligence tend either to be reduced to mere tools and subsequently black-boxed, or treated as something that will bring about inevitable and unopposable change. In this project, as a means to neither relinquish responsibility for technology nor despair by viewing it as deterministic, we present a series of works based on the idea that anyone can freely interpret technology and make it their own. Furthermore, drawing on these works and the experiences of participants, we attempt to theorize this approach as the “Hermeneutics of Technology.”

At the IAMAS 2026 Graduate Exhibition, drawing on the three activities conducted during this fiscal year, namely reading groups, research seminars, and re-creation, we exhibited a remade version of Soichiro Mihara’s *Study of Air*. Additionally, we presented an activity report focusing on the public research seminar with Mihara and our activities in the latter half of the year.



IAMAS アーティスト／リサーチャー・イン・レジデンス

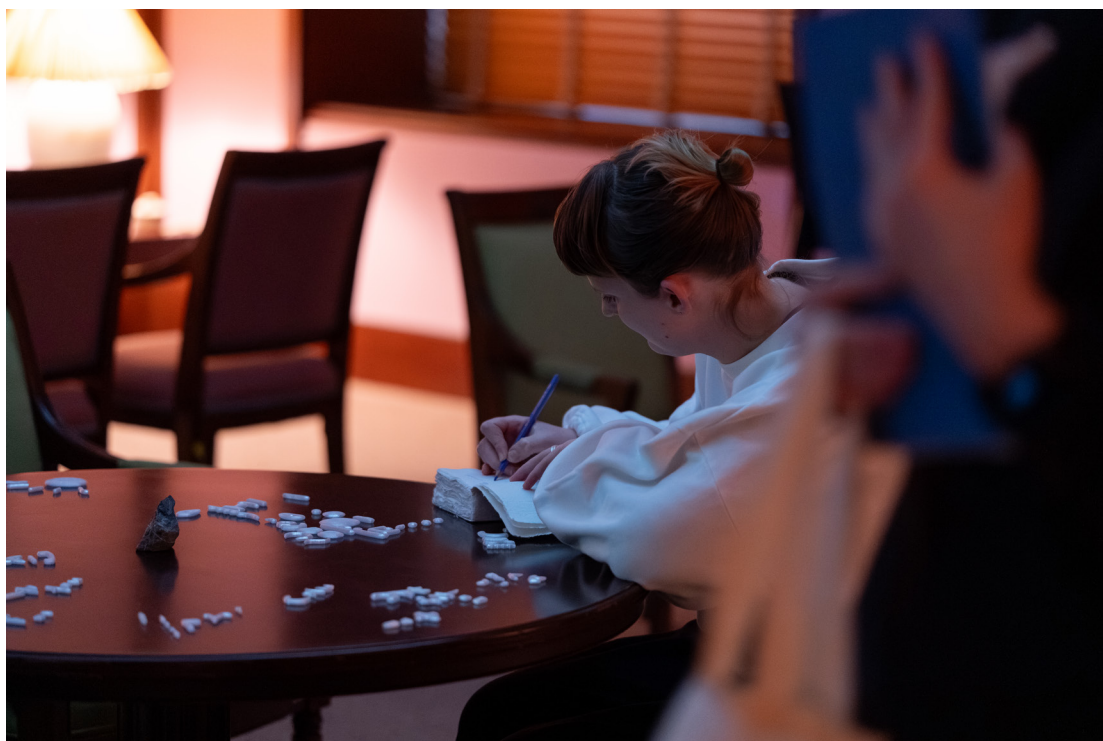
IAMAS Artist / Researcher-in-Residence Program

情報科学芸術大学院大学[IAMAS]では、地元大垣市とも連携し、2025年度よりIAMASアーティスト／リサーチャー・イン・レジデンス事業を開始しました。同事業は、国内外の第一線で活躍するアーティストあるいはリサーチャーを招聘し、教職員や、学生、地域の皆さんと交流しながら作品制作や研究活動を行うことを通じて、IAMASの建学の理念である「科学的知性と芸術的感性の融合」による新しい創造活動を深めることを目的としています。招聘されたアーティスト／リサーチャーは、一定期間大垣市内に滞在し、地域とも交流しながら、その独自の視点に基づいて作品制作や研究活動を行います。その成果は、メディア表現の普及を図るため、作品展示や県民向けの公開講座として発表されます。

初年度となる今回は、映像作家・キュレーターとして活動するジダーノワ アリーナ氏を迎え、「言葉のない手紙」と題したプロジェクトに取り組みました。滞在期間中には、研究活動に加え3回にわたるワークショップが開催され、対話やコラージュ制作、身体表現を通して、参加者とともに言葉を介さない他者との対話の可能性を探りました。そして、滞在の終わりにはその成果発表として、インスタレーションおよびプロジェクトのプロセス展示を実施し、地域との交流で生まれたメディア表現を発表することができました。本展示はその成果発表展の再展示となります。

国際情場サロンを会場に、会期中の21日と22日には作家本人によるパフォーマンスも行われました。

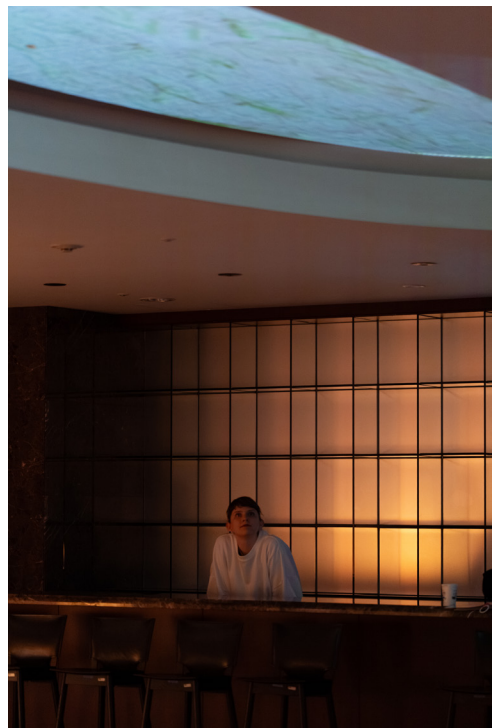
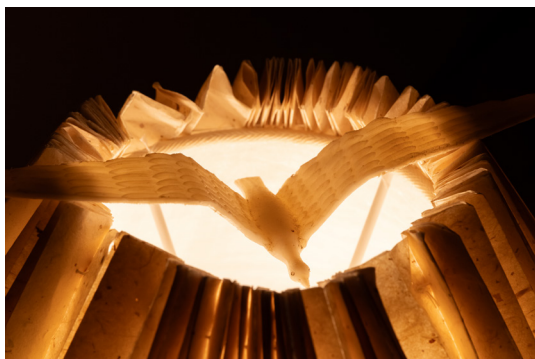




From the fiscal year 2025, the Institute of Advanced Media Arts and Sciences [IAMAS] partnered with the local city of Ogaki to launch the IAMAS Artist / Researcher-in-Residence Program. The same project invites domestic and international artists and researchers active at the forefront of their fields, and through the creation of artworks and research activities done whilst interacting with faculty members, students, and locals, we aim to further new creative activities based on IAMAS' founding philosophy "the fusing of scientific thinking and artistic sensibility" The invited artists / researchers stay in Ogaki city for a fixed period, and whilst interacting with the area they create artworks and conduct research activities based on their unique perspectives. The results will be presented through artwork exhibitions and public lectures for prefectural residents, with the aim of promoting media expression.

For the inaugural year, we welcomed video artist and curator Ms. Alina Zhdanova who worked on a project titled "Letters Without Words." During her residency, in addition to her research activities, three workshops were held. Through dialogue, creating collages, and physical expression, she explored alongside participants the possibility of engaging in dialogue with others without using words. Finally, at the end of her residency as a presentation of results she carried out an exhibition showcasing the installation and the project's creative process, and was able to present the media expressions borne through interacting with the local community. This exhibition is a re-staging of the exhibition showcasing the results of that project.

The International Venue Salon served as a venue, and a performance was held by the artist herself during the exhibition period on the 21st and 22nd.





Event Outline

イベント概要
Event Outline

情報科学芸術大学院大学[IAMAS] 第24期生修了研究発表会

開催概要

日時	2026年2月20日[金]—23日[月・祝]
会場	ソフトピアジャパンセンタービル／ワークショップ24
時間	10:00–18:00（初日のみ13:00から）
出展者数	修了研究発表会：13名（※本カタログへの掲載は12名）
来場者数	約600名



イベント

2月20日[金]

IAMASガムラン部演奏会

演奏者：石井飛鳥(M1)、岩崎李音(M1)、鈴木光泰(M1)、武山弥央(M1)、新延まこ都(M1)、村上 萌(M1)、小林史佳(M2)、奥野唯織(M2)、兒島朋笑(M2)、大久保美紀(教員)、岡戸香里、林晃世、いまをまこと
主催：IAMAS ガムラン部

IAMAS THERMAL SESSION

登壇者：奥野唯織(M2) × 早田仁知(M2)

「HUMAN through AI」作品解説&トークイベント

登壇者：山口達典(D1)、後藤汰誓(ゲスト)、宮口哲哉(ゲスト)

AIとデザイン：修了展Webサイトの制作報告

登壇者：美濃佑輝(M2)、亀田美裕(M1)、佐藤杏南(M2)

2月21日[土]

プロジェクト研究発表会・口頭発表

Collaborative Design Research Project、運動体設計、テクノロジーの〈解釈学〉

IAMAS THERMAL SESSION

登壇者：中村駿(M2) × 佐藤杏南(M2) × 榊原礼彩(M2)、雨宮由夏(M2) × 兒島朋笑(M2)

「レシビ」からの逸脱——「空気の研究 / study of air」の再制作を通して見えたこと——

登壇者：三原聡一郎(ゲスト)、石井飛鳥(M1)、片倉洗一(M1)、高玄燦(M1)

Zhdanova Alina「言葉のない手紙」パフォーマンス

パフォーマー：Zhdanova Alina

NxPC.Lab vol.76「西濃帝国二連式直下隧道 - 最深部〈核〉にて」

出演者：鈴木/松本/村上、hrr、糸の折り舎、OKUNO[24103]、stu(“•ω•”)ffy、Hiroaki Terada x びび x Marie、Faye663 X Syoronpo。
主催：NxPC.Lab

2月22日[日]

運動体設計主催：早朝寒中古地図散走

主催：運動体設計

プロジェクト研究発表会・口頭発表

Augmented State Project、場所・感覚・メディア、The Art of Listening、アシスティブ・テクノロジープロジェクト

「他人の声を聞く」こと：反響することばと、声の韻律

登壇者：成田凜(ゲスト)、早田仁知(M2)、美濃佑輝(M2)

Zhdanova Alina「言葉のない手紙」パフォーマンス

パフォーマー：Zhdanova Alina

博士論文「小規模クラブにおけるコラージュのコモンスの醸成——空間性・集団性・オーガナイザーに着目して」について

登壇者：石川琢也(ゲスト)

金山智子・最終トーク

登壇者：金山智子(教員)

2026: IAMASオデッセイ

登壇者：赤松正行(教員)、松井茂(教員)

IAMAS2026 レセプション

2月23日[月・祝]

菅実花ゼミ：輪読会

登壇者：菅実花(教員)、山口達典(D1)、兒島朋笑(M2)、中村駿(M2)、新延まこ都(M1)

メディアアート教育とは何か——IAMASの教員・学生インタビューから考える

登壇者：Christine Liao(ゲスト)、金山智子(教員)、鈴木宣也(教員)、奥野唯織(M2)、岩崎 李音(M1)

IAMAS THERMAL SESSION

登壇者：美濃佑輝(M2) × 細野竜矢(M2)

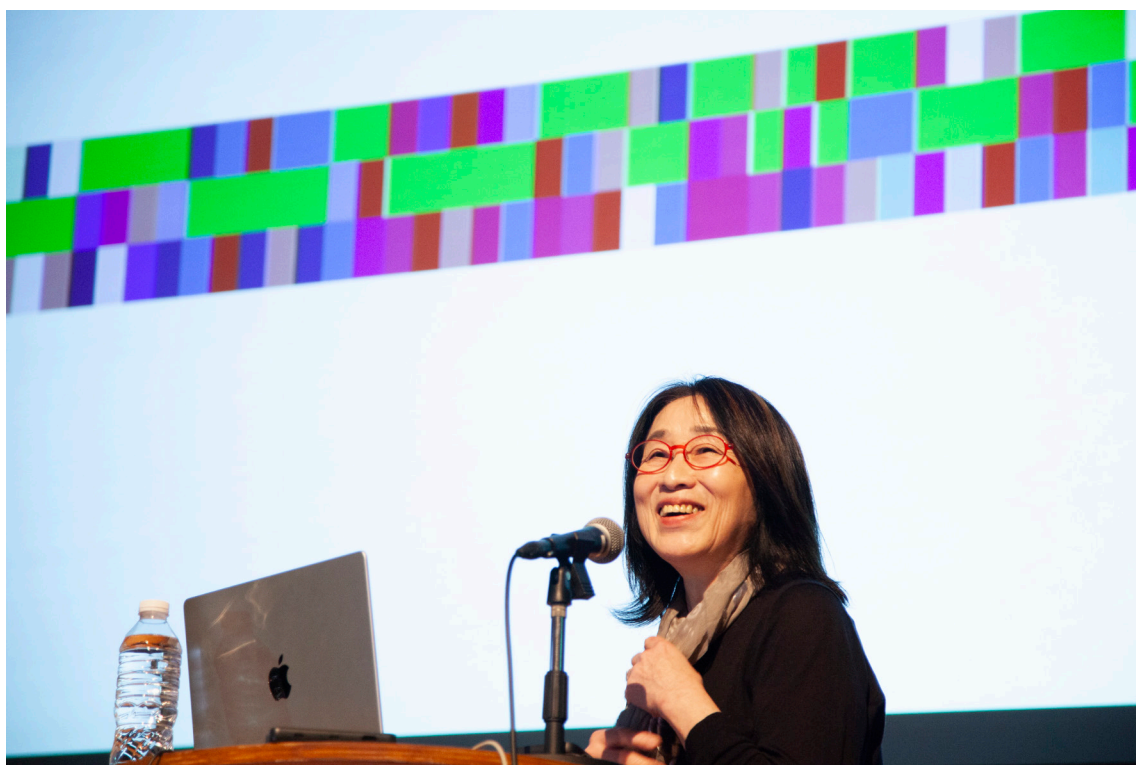
IAMASONIC 2026:全てのIAMASにありがとう。

出演者：鈴木光泰、Mio Takeyama+Makoto Niinobe、びび、佐藤杏南、ほか

金山智子・最終トーク

「科学的知性と芸術的感性の融合」を建学の理念に掲げる IAMAS。IAMASに参加するということは、この異分野融合という理念の実現を目指すことを意味する。では、この異分野融合とは具体的になんなのだろうか？ IAMASに入れば異分野融合が起きるのだろうか？ 14年間のイアマス
の教員として四苦八苦した経験をもとに、金山智子が異分野融合とは何かについて語る。

——IAMAS2026 イベント概要より





金山智子 (かなやま・ともこ)

大船渡出身。レコード会社ディレクター、システム開発会社起業後、米国留学。帰国後、慶應義塾大学メディアコミュニケーション研究所、駒澤大学グローバルスタディーズ学部を経て、2012年よりIAMAS。過疎地や社会的マイノリティ、災害などをテーマにメディア・コミュニケーションの視点から長期的に研究、メディア実践も行なう。近年は記憶、レジリエンス、ケアをキーワードに、フィールドワークや実践プロジェクトを通して持続可能な社会のあり方について探求しながら、新しいメディア・コミュニケーション論の構築に取り組む。ライフワークは保護猫活動と離島巡り。2025年現在7匹の猫とパートナーと暮らす。



2026: IAMAS オデッセイ

赤松正行のIAMAS在任中の活動を詩人の松井茂教授とともに振り返り、今後の指標を探索します。赤松は初期のニュー・メディア・アートからリアリティとモビリティをめぐる制作研究に取り組んできました。それは技術や社会の変遷に大きく影響を受けるとともに、根幹にはある種の希求があったように思えます。それが何であるか、一緒に考えていただければありがたいです。そして近年の活動の集大成として3月14日-15日に開催されるクリティカル・サイクリング展にて(本当の!)最終講義を行います。展覧会には23名の作家による30作品が展示されますので、こちらもご高覧いただければ幸いです。

——IAMAS2026 イベント概要より





赤松正行 (あかまつ・まさゆき)

1961年兵庫県生まれ。メディア作家。京都市立芸術大学大学院美術研究科修了、博士(美術)。インタラクティブな音楽や映像作品を制作、近年はモビリティとリアリティをテーマにテクノロジーが人と社会へ及ぼす影響を制作を通して考察している。代表作は書籍「Maxの教科書」、「iOSの教科書」、アプリ「Spatial Poetry」、「セカイカメラ (頓智ドット)」、インスタレーション「ウロボロスのトーチ」など。

松井茂 (まつい・しげる)

1975年東京生まれ。詩を書くことを通じて研究活動をしている。2010年代の研究は、『虚像培養芸術論 アートとテレビジョンの想像力』(フィルムアート社、2021年)にまとめた。2020年代は、1960年代にアメリカと日本のアートシーンで語られた「boring / 退屈」に着目し、そのコンテキストから現在の芸術体験を研究中。大学在学中の1998年からアルク出版企画で編集者。2005年から東京藝術大学大学院映像研究科でcrest研究員、特任講師、リサーチセンター特任研究員、芸術情報センター助教を務め、2015年から情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科。







IAMAS 2026

第24期生修了研究発表会・プロジェクト研究発表会

—
[監修]

瀬川晃

—
[編集]

福島諭、松浦昭弘

—
[デザイン]

柳川智之

—
[撮影]

丸尾隆一、IAMAS 2026 アーカイブ班

—
[翻訳]

ルベア・エリック

—
[印刷]

丸理印刷株式会社

—
[発行]

情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]
〒503-0006 岐阜県大垣市加賀野4丁目1番地7
www.iamas.ac.jp

—
[発行日]

2026年7月発行

IAMAS 2026

Graduation and Project Research Exhibition

—
[Supervisor]

SEGAWA Akira

—
[Editor]

FUKUSHIMA Satoshi, MATSUURA Akihiro

—
[Designer]

YANAGAWA Tomoyuki

—
[Photography]

MARUO Ryuichi, IAMAS 2026 Archive Group

—
[Translation]

LUPEA Eric

—
[Printing]

MARURI PRINTING Co., LTD.

—
[Publisher]

Institute of Advanced Media Arts and Sciences
4-1-7 Kagano, Ogaki, Gifu 503-0006, Japan
www.iamas.ac.jp

—
[Publication Date]

Published July, 2026

本書を無断で複製、転載することを禁止します。

© IAMAS 2026



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

修士研究

細野竜矢

美濃佑輝

雨宮由夏

兒島朋笑

牛尾日莉

奥野唯織

賈慷誠

榊原礼彩

佐藤杏南

中岡孝太

中村駿

松井光寿

プロジェクト研究

Augmented State Project

場所・感覚・メディア

Collaborative Design Research Project

運動体設計

The Art of Listening

Extreme Biologies

テクノロジーの〈解釈学〉



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

IAMAS