



情報科学芸術大学院大学

Institute of Advanced Media Arts and Sciences

- 05 タイムライン
TIME LINE
- 06 プロジェクト
PROJECTS
- 10 創造する環境
ENVIRONMENT
- 16 修士研究
MASTER'S RESEARCH
- 18 社会での活躍
ACTIVITIES IN SOCIETY
- 22 産業文化研究センター
RCIC
- 24 教員紹介
FACULTY
- 27 学生情報
STUDENT PROFILE
- 28 交換留学
EXCHANGE PROGRAM
- 29 奨学金
SCHOLARSHIP
- 29 入試情報
ENTRANCE EXAMINATION
- 30 アクセス
ACCESS



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（修士課程、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、
英文名称 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る IAMAS は、最新の科学技術や文化を吸収しながら、
先端的な芸術表現やデザイン、新しいコミュニティやものづくりのあり方などを社会へ提案し、
実践的な研究を通じて「高度な表現者」の育成を目指しています。

2014年度に IAMAS はソフトピアジャパン地区に移転して以来、社会と地域に開かれたフィールド型のキャンパスを展開しています。
これまでの研究教育機関にはない開放的な空間の中で活動を広げ、専門性を活かした
多様な研究と実践のみならず、それらの成果を統合し未来の社会を牽引する組織として生まれ変わりました。

IAMAS の研究教育の特色は、プロジェクトを主軸とした社会的実践、多分野の教員による
チームティーチング、専門的かつ総合的な知識と技術を習得する充実したカリキュラムの3つです。
また芸術、デザイン、工学、社会学など、多分野からなる学生間の
コラボレーションが互いを刺激し合い、少数定員を前提とした研究環境の中で
それぞれのスキルや知識を広げます。
さらに卒業後の IAMAS 生 OB・OG のネットワークの強さも本学の魅力です。

博士後期課程……2021年4月開設予定（設置認可申請中）







TIME LINE

タイムライン

1年次は研究の基礎となる科目の受講を通じて知識と技術を養い、プロジェクト科目では応用力を養います。

2年次は各学生の修士研究を中心に活動し、その成果として修士作品や修士論文をまとめ、修士号の取得を目指します。

入学後最初に受講する導入科目は、共同作業やディスカッションを中心とするワークショップ形式の授業です。

また前期はプロジェクトの実施や修士研究で必要となる知識や技術、論文作成等に必要となる技術を習得します。専門科目では研究内容や目的に応じて知識を習得し問いを見つけ考察する力を身につけます。プロジェクトは社会の問題を見つけ、協同活動により高度な研究成果を目指す実践的な授業です。

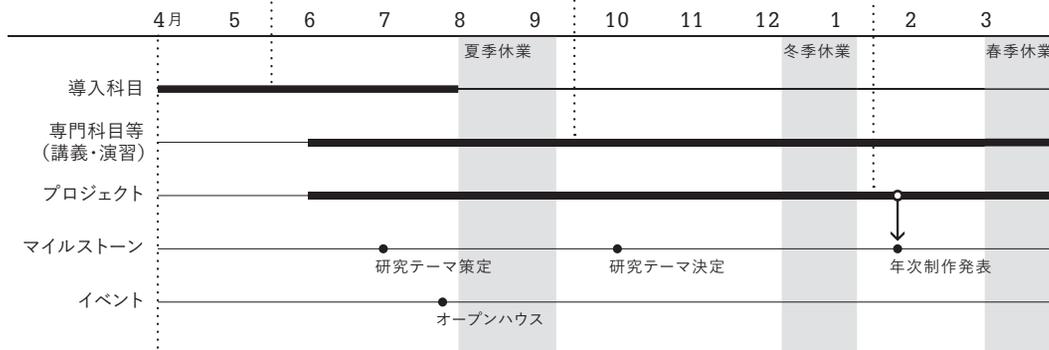
社会人短期在学コースはこれとは異なります。お問い合わせください。

1年次

1年前期は
研究するために必要となる
リテラシー等を中心に習得

1年後期は
講義等による知識と
応用について取り組む

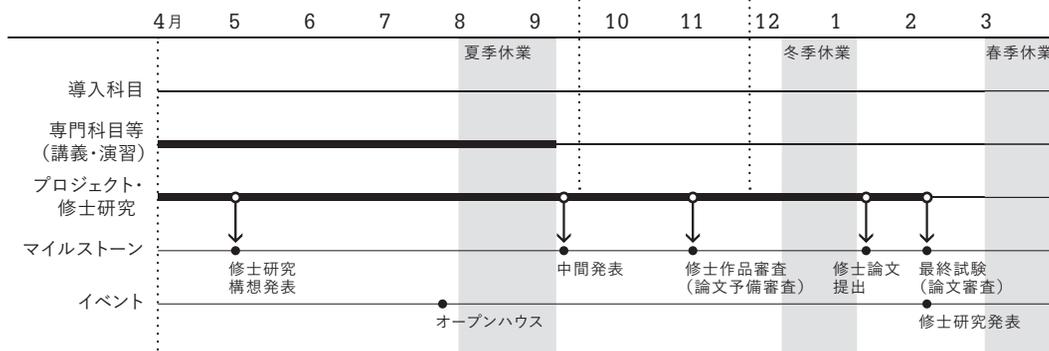
1年次から
プロジェクトに参加し、
2年間を通じて
実践的な研究に取り組む



2年次

複数の教員との面談
を実施し、主査と
副査から指導を受け
修士研究を進める

プロジェクト科目などの研究を通して、
修士作品・論文をまとめる



PROJECTS

プロジェクト

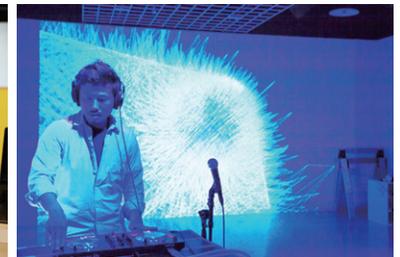
IAMASのプロジェクトは、メディア表現の社会的な実践としての研究、成果の発信や、行政や企業、他大学との連携などを行う場です。学生と教員が集い共同活動を通して、高度でユニークな研究成果を目指しています。



体験拡張環境プロジェクト

研究代表者：平林真実
研究分担者：小林孝浩
2015年度-

リアルタイム時空間・情報空間を対象としてテクノロジーによって体験が拡張される環境を創出するための研究を行っています。未来を見据えた体験をもたらすためのシステムやサービス、作品について議論しながら制作を行い、様々なイベントと連携した実践的な場にて実験を進めながら研究開発を実施しています。





タイムベースドメディア・プロジェクト

研究代表者：三輪眞弘
研究分担者：
前田真二郎、松井茂
2018年度-

かつて「芸術」と呼ばれていたものは、現在においてどのような意味を持つものなのでしょうか？ このプロジェクトでは時間芸術、すなわち時間的経過の中で行われる様々な表現に注目し、「装置を用いた表現」と伝統的な芸能の習得／実践双方を通して、この問題に取り組みます。それは、機械と私たちの身体、さらにメディアと人間存在との関係性を問うことでもあります。



左) コンピュータ作曲によるガムラン
中央) 野外コンサート／ガムラン体験
右) 室内楽と映像のアンサンブル

Action Design Research Project

研究代表者：赤羽亨
研究分担者：伊村靖子
2019年度-

アクション・リサーチの経験的手法を取り入れたデザイン研究手法「アクション・デザイン・リサーチ」の確立を目指しています。フィールドワークを中心に据え、ケーススタディとして、中小企業におけるデジタル・ファブリケーションの活用事例の調査を行います。その上で、それぞれの企業がもつ技術力を背景とした、ソーシャル・ファブリケーションとしてのものづくり・発信手法について検討し、様々な人々を巻き込んだデザイン実践を試みます。





Archival Archotyping プロジェクト

研究代表者：小林茂
 研究分担者：クワクボリョウタ、松井茂
 2019年度-

Archival Archotypingとは、作者が作品を制作する段階から、創造的行為を新たな創造のために機械学習による学習モデルとして記録、保存することにより、アーカイブ（創造のための編集手法）とアーキタイプ（原型）を同時に実現しようという考え方です。機械との協働により人の創造的行為をアーカイブすることに挑戦しつつ、単なる道具、奴隷、代替のいずれでもない、「鏡」としての人工知能を探求しています。

〈モランディの部屋〉

福祉の技術プロジェクト

研究代表者：山田晃嗣
 研究分担者：小林孝浩
 2014年度-

広く解釈されている福祉から我々の生活に潜む小さな課題までを「福祉」と捉え、現場でのフィールドワークを通じて発見した新たな視点を提案したり、問題解決を図るなどの活動を行っています。昨年度は、スヌーズレンを通じて意識することなく身体機能の回復が行えるような機器を提案したり、片付けを苦手とする人のためのゲームを開発しました。また、これまでの活動内容を外部で展示し、障害を身近に感じてもらうワークショップも行いました。



左) 身体機能回復を狙ったスヌーズレン機器「mooth」(手前の球体)と、気泡による癒し機器「Air-Bubble Clock」(奥)
 右) プロジェクト成果展示の様子 (IAMAS2020)



Community Resilience Research

研究代表者：金山智子
研究分担者：
小林孝浩、吉田茂樹
2020年度-

人口減少や少子高齢化、地方経済や地方文化衰退といった社会課題に直面する地域コミュニティでは、これらのストレスに絶えながらも、柔軟に対応していく力=コミュニティ・レジリエンスが求められています。プロジェクトでは、岐阜県の中山間部でのフィールドワークを通じて、地域コミュニティの様々なシステムの変容をコミュニティ・レジリエンスの視点から捉え直し、21世紀の地域コミュニティのあり方について探求します。



左) 薪による調理
右) 集落の祭り



ライフエスノグラフィー

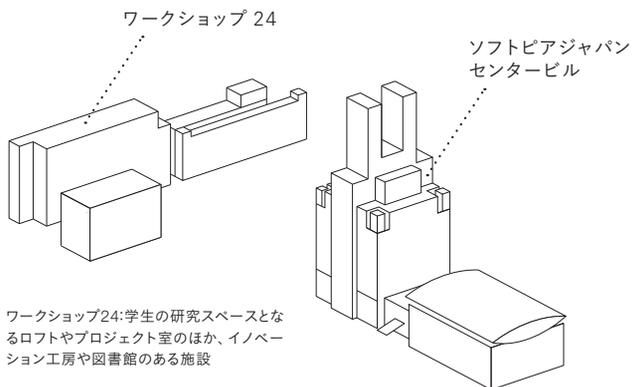
研究代表者：小林昌廣
研究分担者：金山智子、ホアン カストロ
2020年度-

ライフ(生命/生活/生)の諸相を〈生の哲学・人類学〉〈地域・コミュニケーション〉〈バイオ・倫理〉という枠組みから精査して、メディア表現研究との接続の可能性を討究します。いままでIAMASがライフについて取り組んできたさまざまな活動を参照しつつ、人間的な営為のみならず営為が期待される人間そのものへもアプローチすべく、それぞれの教員の専門性に立脚した研究、発表、制作などをおこない、生命論の豊かな地平を構築することをめざします。

ENVIRONMENT

創造する環境

2つの校舎があるキャンパスは、2014年度からソフトピアジャパンという先進情報産業エリアに移転し集積企業をはじめ産学連携の新たなイノベーション創出拠点としての役割が期待されています。人々との交流を通して未来を見据えた研究が実践的に展開されることでしょう。



ワークショップ24:学生の研究スペースとなるロフトやプロジェクト室のほか、イノベーション工房や図書館のある施設

ソフトピアジャパンセンタービル:教室のほか、様々な専門的スタジオやシアター、ギャラリーがある施設



サウンドスタジオ
(センタービル | 3F)

残響調整板が備わった音楽用の部屋です。楽器演奏の練習や録音に適しています。ピアノや数種類の楽器を備えています。また、ナレーション録音などにも活用されています。



ギャラリー
(センタービル | 3F)

作品展示の他、コンサートやワークショップなどにも使用可能な多目的スペースです。



イノベーション工房

(ワークショップ 24 | 1F)

ディレクター：小林茂

3Dプリンターやレーザー加工機、CNCなどのデジタル工作機械や、3Dモデリング機器を備えた工房です。見たり、触れたり、感じたりできるプロトタイプをつくりながら、アイデアを発展させる拠点です。



上)レーザー加工機の出力設定を確認することができる素材ごとの出力見本 下)デジタル工作機械を体験できるワークショップの成果物と使用した治具



シアター
(センタービル | 3F)

HDプロジェクターを備えたミニシアターです。映像作品や資料を閲覧できます。ミニレクチャー、プレゼンテーションスペースとしても活用できます。



図書館
(ワークショップ 24 | 1F)

図書館では、情報、科学、芸術関連の専門書を中心として、現在約4万4千冊の図書や逐次刊行物を所蔵し、ビデオ、DVD等2千点以上の視聴覚資料を視聴することができます。研究資料の検索などのサービスも行っています。学外の方もご利用いただけます。



ロフト
(ワークショップ 24 | 5F)

同じフロアで分野や学年をまたいで交流しながら研究制作を行なう共有スペース。個人研究や制作に必要なPCとアプリケーションの貸与と一人一人専用のスペースを確保し、存分に24時間利用できる環境を備えています。



Rカフェ

(ワークショップ24 | 5F)

小規模なレクチャーやワークショップ、ミーティングなど、自由に使うことができるカフェスタイルのオープンスペースです。



デザインスタジオ

(センタービル | 3F)

印刷物の出力・加工を目的とした部屋です。カラーレーザープリンタ、大判インクジェットプリンタ、カッティングプロッター、裁断機など、様々な制作機器を配備しています。



金工室

(ワークショップ24 | 1F)

金工のための機器が揃っており、軟鉄やステンレス、アルミニウム等の加工や溶接が可能です。



システム管理室

(ワークショップ24 | 3F)

デジタル一眼カメラ、HDビデオカメラ、マイクなどの記録用機材、ノートPC、デスクトップPC、液晶ディスプレイ、プロジェクタ、ペンタブレット、オーディオインターフェースなどの制作用機材、その他、各種ソフトウェアを貸出しています。



プロジェクト室

(ワークショップ24 | 5F)

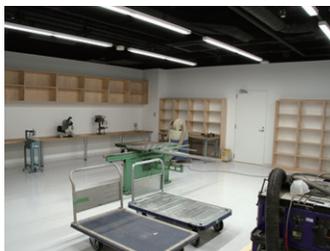
プロジェクトの研究拠点として割り当てられるスペース。規模や内容によって部屋が割り振られ、必要な機材が各部屋に導入されています。



ビジュアルスタジオ

(センタービル | 3F)

白水平線の撮影用スタジオ。画像合成のためのブルーバック撮影が可能です。カメラやモニタ、ライト、クレーン、ドリー等の撮影用機材一式を備え、ストロボやディフューザーなど写真撮影にも対応しています。



木工室

(ワークショップ24 | 1F)

昇降盤、パネルソー、サンダー、糸ノコ盤等の機器が揃っており、一般的な木材加工が可能です。



仮眠室

(センタービル | 2F)

仮眠を取ることができる和室です。研究活動で疲れた身体を癒します。



学生寮 [RIST]

IAMASから大垣駅の間(約1.3km)の住宅街に位置し、ユニットバス、ベッド、電気調理器具、駐車場など快適さと機能性を備えています。

所在地:大垣市藤江町1丁目1-7

部屋数:全40室(洋間)

間取り:1K(約9畳)

寮費:22,800円(共益費別)

間取り例



寮室内の設備等

バス(浴室)、トイレ(便所)、洗面所、キッチン(流し台、電磁調理器)、ベッド、洋服入れ、寝具入れ、エアコン、ホームテレホン、照明器具、バルコニー(物干し台付き)、カーテン

情報科学芸術大学院大学 第18期生修了研究発表会 プロジェクト研究発表会「IAMAS 2020」
トークイベント「映像の質感」 登壇者：岩井 俊雄 | 絵本作家・メディアアーティスト、柴田 一秀 | 修士2年





MASTER'S RESEARCH

修士研究

学生は、自らの研究テーマを決め、在学中の2年間、複数の教員と相談しながら修士研究に取り組みます。修士作品と修士論文（論文のみも可）の審査に合格した者は修士号（メディア表現）が授与されます。

[修士作品一例（2019年度）]

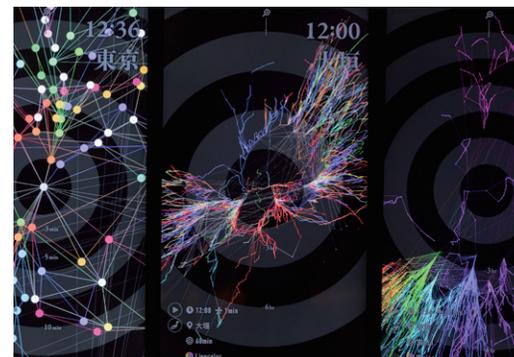
1. カズヒデ「象眼撮影」
2. 大野 正俊「時間軸時間軸変形地図」
3. 中田 航平「光線のかなた」
4. 森田 了「Sar/on rails」
5. 安岐 理加「その鳥のこと」
6. 伏田 昌弘「Avatar Jockey」
7. 日比野 光紘「/module/Whom」
8. 平塚 弥生「みんなで作ろう、食べよう」
9. 深尾 望「(pa)street-view」

[これまでの修士論文の一例]

- 小村 雅信（2019年）「グリッチが示す新しい価値」
 富田 弓絵（2018年）「日本人の栄養摂取と健康志向
 —戦後日本家庭の食生活と主婦の役割—」
 塚原 真梨佳（2017年）「慰霊の表象文化論
 —戦後日本映画における慰霊性の考察—」



1



2



3



4



5



7



6



8



9

ACTIVITIES IN SOCIETY

社会での活躍

IAMASは、先端メディア表現を学ぶ学校の草分け的な存在として、多くの卒業生が新しい教育機関や文化施設などに就職しています。

そのほかにも、IT 関連企業、ウェブ、グラフィック、プロダクトなどのデザイナー、エンジニア、アーティスト、起業、博士課程への進学など、その進路はさまざまです。

作曲家の安野さん（2004年卒業）、インタラクティブデザイナーの林さん（2008年卒業）にインタビューを行った。

Q1 現在の主な活動をお教えてください

Q2 IAMASで経験したことを教えてください

Q3 これからの活動について教えてください

我々は創造行為において圧倒的に自由であるし、そうでなければいけないということを実感し、実践した

安野太郎 Yasuno Taro



（1979年 | 東京）作曲家。代表作に自作の自動演奏機械による「ソノビ音楽」シリーズ等。笛の運指を8ビットに見立てて作曲している。2019年ベネチア・ビエンナーレ国際美術展日本館代表作家の一人。第7回JFC作曲賞。第10回創造する伝統賞。

A1 作曲家として活動しています。作曲家と名乗ってはいるのですが、運命と欲望に従って活動していたら音楽シーンやメディア・アートシーンだけの活動でなく、色々なシーンで活動するようになりました。色々な現場に顔を出して、少しずつ利益を得ながら生きています。良く言えば独自の活動を行っていると言えるのかもしれませんが。

この原稿を書いている現在（2020年1月）は、代官山のアートフロント・ギャラリーで、アンリアライズド・コンポジション（実現しない作曲）と題して、東京オリンピック2020のファンファーレ案と2025年の大阪・関西万博の為にパフォーマンス案（歌う太陽の塔）を展示しています。作曲家としてギャラリーの展示で何ができるのかを考えてのぞきました。プランを表現したポスターとスコア、アイデアの元となった過去作品の映像と装置、さも日本代表選手のような出で立ちで新国立競技場の前で撮影したビデオを展示しています。このビデオは元旦にオリンピック組織委員会オフィシャルtwitterに投げかける形で発信しました。安心して

ください、ファンファーレ案も万博案もどこからもオーダーを受けていません。作家にとってはオファーの有無等は関係なくやれるときにやるという事が大事だと考えています。年齢を重ねていくと諸事情が多すぎてなかなか難しいかもしれませんが、このスピリッツだけは維持していきたいと思ってます。

A2 おそらくIAMASに来る誰もが感じるであろう、他では得難い経験として一番に挙げられるのが、様々なバックグラウンドを持つ仲間、先生との出会いだと思います。総合大学に通えばもちろんバックグラウンドの異なる様々な人間がひしめいていることは当たり前なのですが、まず人数が多すぎるし、カリキュラムは専門で別れているだろう。そのような環境の中で協働して学んだり創作に取り組む例を僕はあまり知りません。おそらくIAMASは少人数である、そして大垣という大都市圏に近いけども少し離れている場所にあるということが肝だと思っています。やることといたら IAMAS 校舎に行かなきゃ何もないし、学生は少

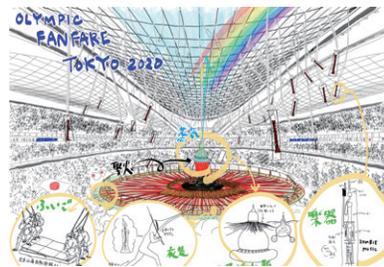
人数なのでどうしても密なコミュニケーションが生まれる。そしてみんなバックグラウンドが異なるが、テクノロジーというキーワードで繋がっているので話ができる(という能力を身につける)ことが大きいと思います。そのような環境の中から得られたクリエイティビティの精神がIAMASで経験した最たるものだと思いますし、今でも当時の仲間はもちろん、世代を超えたIAMAS生とも交流があるし一緒に仕事もします。学生に限らず先生も同様です。今でも当時の担当の三輪先生とは良く会いますし、まだ影響を受けてるし、色々とお世話もなっています。

そして、少し抽象的な表現になりますが、我々は創造行為において圧倒的に自由であるし、そうでなければいけないということを実感し、実践した場所でもあります。

さらに、何を隠そう最近取り組んでいる「ゾンビ音楽」もIAMAS修了制作のテーマをいまだに引きずった取り組みです。それだけに今でも僕は「ゾンビ音楽」を通してまだ若すぎた僕がIAMASで学びきれなかったり、理解しきれなかった事を沢山学んでいます。

A3 2020年4月にはベネチア・ビエンナーレの帰国展が東京のアーティゾン美術館で行われます。また夏には京都で展覧会と公演、山形で展覧会を予定しています。全てゾンビ音楽関連のイベントなのですが、それらの合間を縫って、「ゾンビ音楽」の

活動をなんらかの形にまとめたいと考えています。まとめの活動を広屍苑(こうしえん)の編集と呼んでいます。さらにその先はまだほとんど見えてませんが、機械の為の音楽をだいたい続けてきたので、そこから得た知見を人間の音楽にフィードバックできないかと考えています。過去の巨匠たちがエスニックなものを自分の音楽に取り入れて進化させてきたことに倣って、僕はメカニックなものを取り入れていけたらと考えています。現在のIAMASは三輪先生がガムランを取り入れていることもあって、エスニックもテクニックも学びにフィードバックさせていますので、相変わらず先にいってるなーと感じています。



1	2
3	4

5

1|東京オリンピック2020ファンファーレ案 2|「大霊廟II」(2017)BankART 撮影:後藤悠也 3|「大霊廟II」(2017)岐阜県美術館 撮影:池田泰教 4|「アンリアライズド・コンポジション/アイコン2020-2025」(2019)アートフロント・ギャラリー 撮影:野口浩史

5|「Cosmo-Eggs」(2019)ベネチア・ビエンナーレ日本館 撮影:山城大督

よりよい実践のためには理論が必要で、よりよい理論のためにもまた、実践が必要ということをもっと味わいました

林 洋介 Hayashi Yosuke

広告制作会社を経て、株式会社ドワンゴにて電子書籍サービスの開発、株式会社スクウェア・エニックスで『FINAL FANTASY XIV: 新生エオルゼア』のUIデザインとワークフローの自動化に従事。2018年に株式会社HAUSを起業。



A1 株式会社の仕組みを学び、それを通して社会や法律、慣習をより深く知りたというモチベーションでHAUSを起業しました。主にウェブ制作(チェルフィッチュ『消しゴム山』)やインタラクティブな展示(『モブサイコ100 II EXHIBITION』)のシステムを開発しています。美術に理解があり、企画からデザイン・実装までを担当できるメンバーが揃っているため、予算が少ない案件でも柔軟に対応できるのが強みです。受託での制作をしつつ、自主プロジェクト(P-Code Magazine)や非常勤講師などで、研究的な活動も続けています。成果はなるべくオープンな形で公開しています。

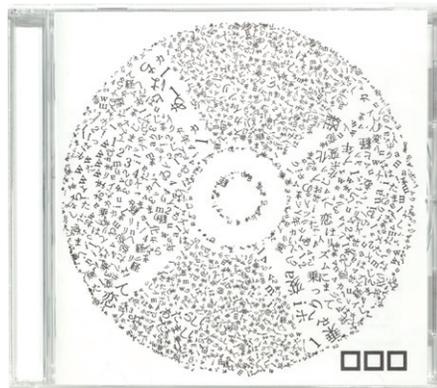
A2 私は高校を卒業してからそのままアカデミー(専修学校)に入学したので、他の多くの学生と違って何の下地もありませんでした。幸い教員や友人とのつながりの中で、デザインや音楽、プログラミングなど、分野の違う様々な制作の現場に触れられたおかげで、大学院に進んでからは向き

不向きを含めて自分の方向性を絞れたと思います。互いの違いを認め合い、協同することで大抵のことは自分たちで何とかできる、という手応えを感じられたことも、生きる上で大きな自信になっています。

また、私は筋道を立てて説明することが苦手ですが、それでも一通り研究の作法を経験したことは糧になりました。よりよい実践のためには理論が必要で、よりよい理論のためにもまた、実践が必要ということをもっと

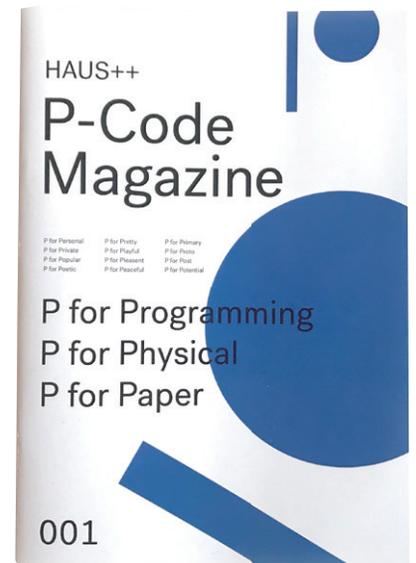


1 | □□□ [CD] (2011) グラフィック制作 2 | [Red Bull Music Academy presents Sinewave Sunday] (2014) グラフィック制作 3 | [P-Code Magazine] (2019) 企画・アプリケーション制作



て味わいました。とは言え、できたことよりもできなかったことの方が多く、いまだに当時の理想と現実のギャップを埋めるために制作を続けています。

A3 仕事とプライベートの境界が曖昧になりつつあり、関わる案件も単発のものから息の長いプロジェクトが増えました。教育に関わる内容など、公共的な性質の割合も大きくなってきます。私がIAMASの学生だったのは既にもう15年ほど前になりますが、当時の教員から投げかけられた課題や友人が取り組んでいたプライバシーやポリティカルコレクトネス、コミュニティのあり方といった問題意識が、今まさに必要とされる場面によく遭遇します。ツールは普及しましたが、それを使う人の意識はまだ追いついていません。そういった10年後・20年後に効いてくる研究や活動を、これから始めていきたいと思っています。



卒業生の主な進路

[就職:一般企業]

(株)アマナ、(株)イメージソース、(株)インフォファーム、面白法人カヤック、(株)ケイズデザインラボ、(株)コルグ、(株)サイバーエージェント、(株)新東通信、(株)ソフトデバイス、(株)ゼオ、ソニー(株)、タック(株)、大日コンサルタント(株)、(株)丹青社、チームラボ(株)、(株)桃鶴堂、(株)二番工房、日本システム開発(株)、(株)日本テレビアート、(株)Hakbee Lanka、(株)博報堂プロダクツ、(株)バスキュール、任天堂(株)、ユカイ工学(株)、(株)ライゾマティクス、1 → 10 drive、BANZAI CREATIVE、(株)grasp at the air、N and R Foldings Japan、Noiz Architects、SKテレコム(韓国)、SOLIZE engineering、(株)TAB

[就職:文化施設]

NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]、京都市芸術文化協会京都芸術センター、高知県立美術館、静岡県舞台芸術センター、せんだいメディアテーク、日本科学未来館、都城市立図書館、山口情報芸術センター

[就職:教育・研究機関]

愛知県立芸術大学、秋田公立美術大学、京都精華大学、京都造形芸術大学、神戸芸術工科大学女子美術大学、静岡文化芸術大学、椋山女学園大学、成安造形大学、多摩美術大学、東京藝術大学、同志社女子大学、名古屋音楽大学、名古屋学芸大学、名古屋芸術大学、名古屋造形大学、名古屋文理大学、広島市立大学、武蔵野美術大学

[起業]

アライアンス・ポート(株)、アイティア(株)、(株)エージーリミテッド、(同)「E」、グレイセル(株)、(株)GOCCO.、セミトランスベアレントデザイン、(株)ソネル、(有)トリガーデバイス、動画まわり、南原食堂、(株)HAUS、(株)ボックススペースプロダクション、(同)マストラックス、(株)間チルダ、(株)メタファー、(株)ライゾマティクス

[進学]

愛知県立芸術大学大学院美術研究科博士後期課程、大阪大学人間科学研究科博士後期課程、大阪大学人間科学研究科、岐阜大学大学院工学研究科博士後期課程、京都市立芸術大学大学院美術研究科博士(後期)課程、筑波大学大学院博士課程、東京藝術大学大学院映像研究科博士課程、名古屋大学大学院情報科学研究科博士課程、リンツ美術工芸大学博士課程(オーストリア)、ロイヤルカレッジオブアート(イギリス)

在校生・卒業生の主な受賞(2019年度)

デジタル・ショック賞 2019

Scott Allen (2016年卒業)「\Zloom」

CAF賞 2019 海外渡航費授与者 選出

第25回学生CGコンテストアート部門 優秀賞

清流の国びふ芸術祭「第2回びふ美術展」自由表現部門 優秀賞

平瀬ミキ (2019年卒業)「Translucent Objects」

WIRED CREATIVE HACK AWARD 2019 SONY 特別賞

大久保雅基 (2016年卒業)「動的楽譜システム」

2019 アジアデジタルアート大賞展 FUKUOKA 学生カテゴリー

エンターテインメント(産業応用)部門 大賞

いばらきデジタルコンテンツ・ソフトウェア大賞 2019 アプリ・ソフトウェア・IoT部門 最優秀賞

守下誠(修士1年)「ARama! -スマホで撮れる、ふしぎな動画-」

第25回学生CGコンテスト アート部門 市原評価員賞

中路景暁(2019年卒業)「Sequences/Consequences」

アートと遊びと子どもをつなぐメディアプログラム 2019・汗かくメディア賞

柴田英徳(修士2年)「ささえてハウス」

アートと遊びと子どもをつなぐメディアプログラム 2019・汗かくメディア賞

コココ(野呂祐人(2019年卒業)・工藤恵美(修士2年))「モトーク・シリーズ」

The 21th FAB Awards Experiential Marketing Silver

企画・クリエイティブディレクション:川崎鋼平(2004年卒業)

アートディレクション:三宅太門(2010年卒業)

地球料理 -Earth Cuisine- 「Eatree Plates」

2019 アジアデジタルアート大賞展 FUKUOKA 学生カテゴリー

インタラクティブアート部門 優秀賞

伏田昌弘(修士2年)「Avatar Jockey」

RCIC

産業文化研究センター

IAMASの研究成果を産官学連携や文化的活動を通して広く社会に活かし、様々なかたちで貢献することを目的とした附置機関です。

(Research Center for Industrial Culture、通称RCIC)

RCICは主に三つの活動を行なっています。

第一に、県内外の企業やグローバル企業、自治体との産官学連携や、文化施設や教育研究機関などの地域連携を通して共同研究や受託研究を行なっています。

二つ目に文化活動として、Ogaki Mini Maker Faireなどのイベント運営に携わっています。

三つ目として、研究や連携事業、文化活動の成果発表とアーカイブなど、さまざまな広報と情報アーカイブを担当しています。

最近では、次世代に向けた教育事業にも積極的に取り組んでいます。

地域連携



イアマスこどもだいがく

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、小中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を行っています。大垣市との連携で、柔軟な発想や表現を体験する多様なワークショップを実施しています。



行政アイデアスケッチ

岐阜県職員向けに、アイデアスケッチという手法を用いて、新しい政策立案や組織改革などに向けたアイデアの創出を学ぶことを目的とした講座を企画担当しています。異なる部局や組織の人たちがチームを組み、新しいアイデアを創出していく本講座は受講生から高く評価されています。

産官学連携



大手広告代理店との共同研究

広告クリエイターとものづくり経験者が、設定したテーマに基づくフィールドワークの実施と、それに基づくアイデアスケッチ（ワークショップ）によるアイデアを創出し、さらに、生まれたアイデアを、プロトタイプにするというプロセスについて共同で研究しました。



ローカル鉄道との連携

長良川鉄道のチャギントン列車ではGPS情報により動くチャギントン人形たちを開発・実装、多くの子どもたちが車内でインタラククションを楽しみました。樽見鉄道とは毎年クラブトレインを開催、DJやVJ、パフォーマンスは参加者から好評です。

広報活動



IAMAS OB/OG Interview

ウェブサイトで卒業生のユニークな活動や生き方を伝えています。就職や仕事という視点だけでなく、IAMASで学んだ時間を今どのように感じているのかを中心にインタビューを行っています。<https://www.iamas.ac.jp/interview/>

文化活動



Ogaki Mini Maker Faire

Maker（つくり手）たちが全国から集まり、つくったものを見せ、語り、楽しさを共有するイベント「Ogaki Mini Maker Faire」は、「つくることから、はじめよう。もの／あそび／ぶんか」をテーマに、ものづくりの新しい文化を醸成することを目指しています。

FACULTY

教員紹介

19名19分野の教員が個人研究やプロジェクトを通じて、領域を横断しながら学生とともに活動しています。メディア社会が取り巻く広範囲の分野で活躍する表現者の育成を目的として、多様な価値や議論の中から知見を広げ深めていけることを願っています。



三輪眞弘／学長・作曲・現代音楽
Miwa Masahiro

コンピュータを用いたアルゴリズム・コンポジションと呼ばれる手法で数多くの作品を発表。また、佐近田展康との「フォルマント兄弟」として、多岐にわたる活動を展開している。



「Hybrid Music」コンサートで「ひとのきえざり」を日本初演。(愛知芸術文化センター)



鈴木宣也／研究科長・情報・デザイン工学
Suzuki Nobuya

メディアや情報通信技術を用いたプロダクトなどのプロトタイプ制作とそのインタラクション・サービスデザインを研究対象とする。アート、デザイン、工学などの複合領域を横断し、展示運営なども実践する。



「つみきでえいご」英語とプログラミングを組み合わせた積み木型ツール



金山智子／産業文化研究センター長・メディア・コミュニケーション
Kanayama Tomoko

コミュニティとコミュニケーション、メディアコミュニケーション論が主な研究テーマ。離島や限界集落、障がい者などマイノリティとメディアに関する長期的研究を実施。近年自立共生的社会の実現を目指したデザインにも取り組む。



奄美大島の宇検村にあるFMうけんで参与観察



前田真二郎／図書館長・映像表現
Maeda Shinjiro

映画、美術、メディアアートといった分野を横断し、国内外の展覧会や映画祭で発表。他領域アーティストとのコラボレーション、展覧会の企画、映像レーベルのオーガナイズなども積極的にすすめている。



岐阜おおがきビエンナーレでのライブ上映(実写映像・サックス演奏・朗読)



赤羽亨／インタラクションデザイン
Akabane Kyo

インタラクションデザインに焦点をあてて、メディアテクノロジーを使った表現の研究を行っている。メディア表現を扱ったワークショップ開発や、その内容を共有するためのアーカイブ手法の研究にも取り組んでいる。



[3Dスキャニング技術を用いたインタラクティブアートの時空間アーカイブ]撮影風景



赤松正行／クリティカル・サイクリング
Akamatsu Masayuki

モビリティとリアリティをテーマとして、インタラクティブな音楽や映像、モバイル・アプリ、ウェアラブル・デバイスなどを制作。近年は自転車に取り組んでいる。活動として書籍「Maxの教科書」、情報端末「雰囲気メガネ」など。



モバイルAR(拡張現実感)によるアート表現を探索するARARTプロジェクトの展示



伊村 靖子 / 芸術学
Imura Yasuko

アートとデザインの歴史的区分を再考することで、芸術と商業活動、産業との横断的な表現領域を研究対象とする。また、日本美術オーラル・ヒストリー・アーカイブのメンバーとして活動している。



クワクボリョウタ / メディア・アート
Kuwakubo Ryota

点光源を動かしながら日用品などの影を室内に投影するインスタレーションあるいは映像作品を制作。影像ならではの特性を利用して、見る者それぞれの記憶を喚起し内的な体験をもたらす作品を国内外で発表している。



小林 茂 / インベーションマネジメント
Kobayashi Shigeru

オープンソースハードウェアとデジタルファブリケーションを活用し、多様なスキルや視点、経験を持つ人々が共にインベーションを創出するための手法や、その過程で生まれる知的財産を扱うのに適切なルールを探索。



小林 孝浩 / 情報システム工学
Kobayashi Takahiro

自身の農地問題をきっかけに、小規模農家だからこそできる実践的な活動を行う。太陽光発電を備えた農業施設や移動販売車を製作するなど、ヤーコン栽培を軸に、今の社会において工学の専門家が提案できることを模索。



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」展示風景



LOST#7 点光源を備えた鉄道模型を走らせ、日用品を並べて室内に影を映し出す



限界集落を日本の近未来と捉え、IoTの可能性と課題を考えるワークショップを実施



廃材を利用したヤーコン茶焙煎機(回転式攪拌器)と熱源としてのロケットストーブ



小林 昌廣 / 表象文化論
Kobayashi Masahiro

医学と哲学と芸術による三角形の中心に「身体」をすえ、独自の身体論を展開。医学史・医療人類学から見た身体、古典芸能から見た身体、そして現代思想から見た身体などについて横断的に考察している。



ジェームズギブソン / デザイン
James Gibson

Taking cues from Stoicism, Essentialism and Minimalism, approaching the topics of 'designing your life' and 'well-being' with the intention of building purposeful, sustainable creative practices.



瀬川 晃 / グラフィックデザイン
Segawa Akira

展覧会・学会の広報ツールからサイン、記録冊子までトータルにデザインおよびディレクションを行う。近年は食、交通、史跡など暮らしを取り巻く身近な環境とデザインの関わりに注力している。



平林 真実 / コミュニケーションシステム
Hirabayashi Masami

Web 構造解析、位置情報ベースの研究 / 作品などをはじめ、近年は音楽体験を拡張するためのシステムの研究を行う。NxPC.Lab 名義でクラブイベントを開催することで、音楽会場で実践的な展開を行う。



岐阜おおがきビエンナーレ 2015 クロージングトーク



One Tree Academy Spring 2018
- 'Design your Creative Workstyle'



パンタグラフィー 線で描かれるもの(養老アート・ピクニック 2018)

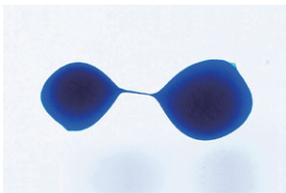


「Sense of Space」高可聴域音IDを使った参加型音楽作品(Kafukaと共作)



ホアン・マヌエル・カストロ
／メディア・アート
Juan Manuel Castro

化学、合成生物学、宇宙生物学などの分野を交差させて、制作活動を展開。生命らしい特性を備えた物質システムを開発し、生命の起源と未来をテーマにハイブリッド・インスタレーション作品を発表。



〈MATTER does MATTER 2019〉水面で動き、分裂するキネティック油滴。油滴は自らに近いコピーを生成する。



前林明次／メディア・アート
Maebayashi Akitsugu

身体と環境のインターフェイスとしての「音」に焦点をあてたメディア・アート作品を発表してきた。近年は、「音」を手掛かりに、「場所」に対する創造力を喚起するための作品制作を行っている。



「場所をつくる旅」(2017、岐阜県美術館) 絵画と立体音響による展示



松井茂／詩・映像メディア学
Matsui Shigeru

20世紀後半のメディア表現の基礎研究として、マス・メディアと芸術の関係性を主題に、美術家、音楽家、建築家、詩人、放送人が関わる「流通するイメージとメディアの中の風景」を研究している。



「つくる人、すむ人、みる人で行くコミュニケーション・アーカイブ」(坂倉準三篇)より



山田晃嗣／情報工学
Yamada Koji

ネットワークの使われ方や情報の共有のしかたに関する研究を行っている。最近では障がい者を技術的に支援をする研究にも取り組み、ネットワークを活用した方法、タブレット端末を利用した方法など行っている。



特別支援学校の子どもたちへタブレット端末を活用した就労支援の方法を提案している



吉田茂樹／ネットワーク工学
Yoshida Shigeki

インターネット黎明期以前からWIDEプロジェクトにおいて研究をする他、教育機関や行政関連のネットワークシステム構築に関わってきた。現在はITに関する教育・啓蒙やコミュニティ形成、社会応用を活動としている。



岐阜イノベーションセンターにてIoT関連の勉強会・研究会を実施

[特別非常勤講師]

会田大也／山口情報芸術センター [YCAM] 学芸普及課長

青木聖也／アーティスト、慶應義塾大学環境情報学部講師、多摩美術大学情報デザイン学科講師

安藤英由樹／大阪芸術大学アートサイエンス学科教授、大阪大学大学院情報科学研究科招聘教授

安藤泰彦／現代美術作家 (KOSUGI+ANDO)

大澤悟／デザインエンジニア (株式会社 Takram)

加藤明洋／スタートバーン株式会社 エンジニア

門林岳史／関西大学文学部総合人文学科映像文化専修教授

金築浩史／展覧会エンジニア

佐藤知久／京都市立芸術大学芸術資源研究センター教授

四方幸子／キュレーター、多摩美術大学・東京造形大学客員教授

鈴木悦久／名古屋学芸大学メディア造形学部講師

関口敦仁／愛知県立芸術大学美術学部デザイン・工芸科教授

田川とも子／京都造形芸術大学講師

立石祥子／立命館大学衣笠総合研究機構専門研究員

チェン・ドミニク／早稲田大学 文化構想学部准教授

西野隆史／展覧会エンジニア

廣瀬周士／美術作家、sketch on 主宰

福原志保／アーティスト、Technology integration Lead (Google ATAP)

水野大二郎／京都工芸繊維大学 KYOTO design lab 特任教授

山辺真幸／デザインとプログラミング株式会社代表取締役、明星大学デザイン学部非常勤講師

吉岡洋／京都大学こころの未来研究センター特定教授

渡部葉子／慶應義塾大学アート・センター教授、キュレーター

STUDENT PROFILE

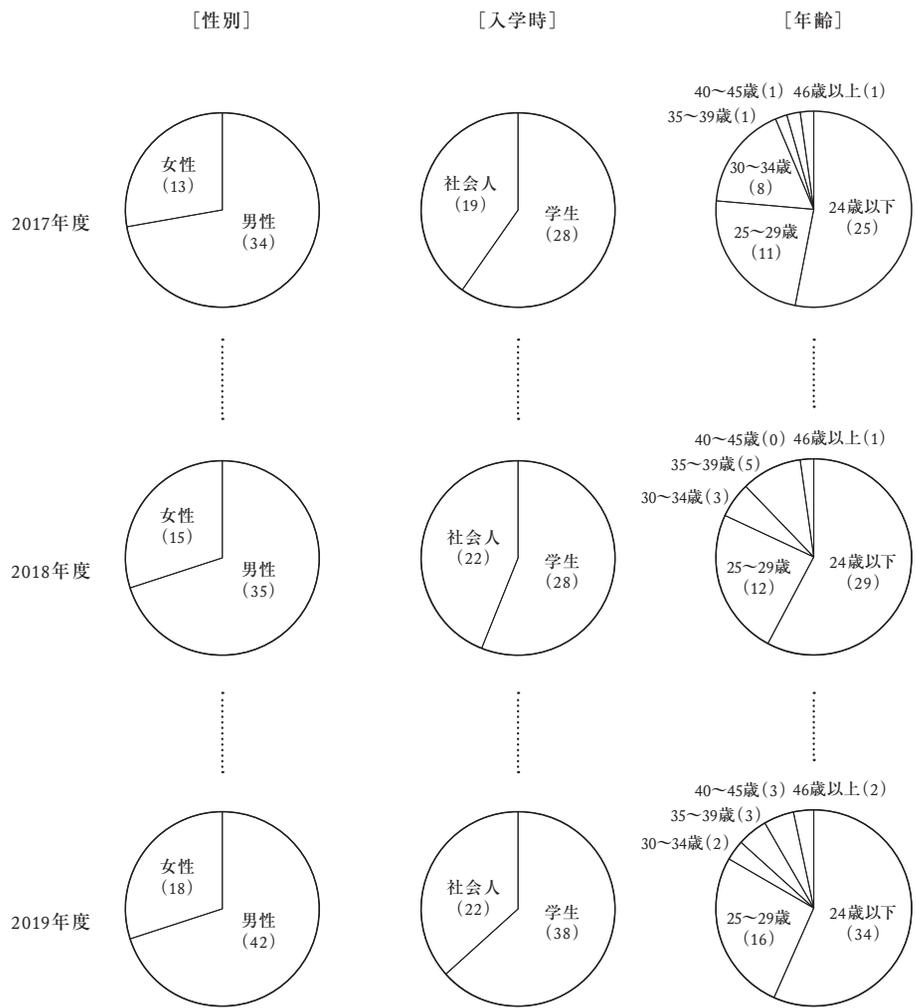
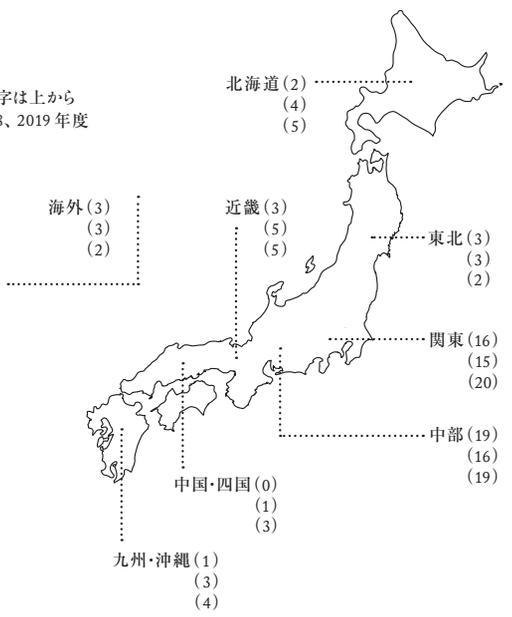
学生情報

IAMASの学生は、多様な専門分野、様々な地域から入学します。
 国籍・年齢・分野（芸術・デザイン系、理工系、人文系など）といった
 壁を越え、互いの考え方に共感したり議論するなかで
 それぞれの研究を深めています。

集計データ：2017、2018、2019 年度在学学生（2学年分合算値）

[出身地]

() 内の数字は上から
 2017、2018、2019 年度
 の人数



EXCHANGE PROGRAM

交換留学

IAMASでは、海外の教育機関との学生交流事業を実施しています。このプログラムは、学生に海外で豊かな経験を積んでもらうもので、毎年2名が提携校に1〜3ヶ月留学するとともに、提携校の学生がIAMASに滞在し、互いに交流を深めます。



提携校：
リンツ美術工芸大学
メディア研究科
インターフェイス・カルチャー
(オーストリア)
<http://www.ufg.ac.at/>

2007年から提携中の同校メディア研究科インターフェイス・カルチャー（修士課程）では、クリスタ・ソムラー、ロラン・ミニョー両教授を中心に交流をしています。またリンツにはデジタルアートとメディアカルチャーの分野での国際的拠点「アルスエレクトロニカ」があり、毎年開催されるフェスティバルではIAMASの卒業生を含め多くの作家・研究者が受賞を果たしています。

REPORT 01

Giacomo Piazzi (ジャコモ・ピアッツィ) さん
リンツ美術工芸大学 →→→ IAMAS



私にとってIAMASとリンツ美術工芸大学の交換留学は一生忘れられない体験となりました。日本に2か月間滞在できたことはまたとない機会でした。学生や教員、職員の皆さんと知り合うことができ、話しやすくオープンな関係の中で交わした会話や共にした経験は、アーティストや研究者としてだけでなく、一人の人間として私を豊かにしました。IAMASでの滞在中は、養老アート・ピクニック、根尾のローカルなコミュニティや関市で開催された工場見学など、他の機会には決して知り得なかったような活動に参加することができました。日本でこの2か月を過ごすことができ大変感謝しております。IAMASの皆さんに重ねてお礼申し上げます。

REPORT 02

鈴木健太さん（修士1年）
IAMAS →→→ リンツ美術工芸大学



リンツ美術工芸大学での留学生活は刺激的な毎日でした。留学先であるインターフェース・カルチャー学科は、世界各国から異なる背景を持つユニークな学生が集まっており、多様性に満ちた環境となっています。私は、彼らに混ざって授業を受講し、IAMASとは異なるカリキュラムを通して、メディアアート分野に関する多くの学びを得ました。授業では、講義を受けるほか、制作やディスカッション、時に学外に遠出をすることで、視野が広がりました。中でも、自身の作品をプレゼンテーションをする授業では、現地の教授や学生との密な議論をし、様々な視点からの意見をもらうことができました。また、アルスエレクトロニカやZKMなどの、メディアアート作品を専門的に扱う文化施設を訪れることができ、自身の活動領域に近い多くの作品を鑑賞する貴重な機会となりました。これらの経験は、修士制作やその後の制作活動にとって、非常に有意義なものとなりました。

SCHOLARSHIP

奨学金

特別給費生制度

○情報科学芸術大学院大学特別給費生報償金

支給団体名: 岐阜県

支給人員: 1学年1名以内

支給額: 年額60万円(1年間)

対象者:

大学院大学の学生

本学の教育・研究内容に関連する分野の活動において、高い評価や優れた実績のある者
原則として大学、研究所、企業などからの推薦のある者

○大垣市情報科学芸術大学院大学報奨金

支給団体名: 大垣市

支給額: 年額60万円(1年間)

支給人員: 2年生1名

対象者:

大学院大学の学生で大垣市の住民基本台帳に登録されている者

又はされていた者、大学院大学における研究において、優れた実績がある者

大学院大学在学中に大垣市の情報関連施策に協力する意欲がある者

大学院大学の卒業後、大垣市内に事業所等を有する企業に就職し、

又は大垣市内で起業する見込みのある者

内容は変更されることがあります。詳細は募集要項を確認してください。

ENTRANCE EXAMINATION

入試情報

大学院修士課程(2年)

○募集定員: 20名

○推薦入学試験

出願期間: 2020年6月5日(金) 2020年6月12日(金)

入学試験日: 2020年6月27日(土)

○一般入学試験

第1回 出願資格審査書類提出期間: 2020年8月27日(木) ~ 2020年9月2日(水)

出願期間: 2020年9月18日(金) ~ 2020年9月25日(金)

入学試験日: 2020年10月10日(土)

第2回 出願資格審査書類提出期間: 2020年12月18日(金) ~ 2020年12月25日(金)

出願期間: 2021年1月15日(金) ~ 2021年1月22日(金)

入学試験日: 2021年2月6日(土)

大学院修士課程(1年)

○募集定員: 若干名

○社会人短期在学コース入学試験

第1回 出願資格: 2020年4月24日(金) ~ 2020年5月1日(金)

出願期間: 2020年6月5日(金) ~ 2020年6月12日(金)

入学試験日: 2020年6月27日(土)

第2回 出願資格: 2020年8月6日(木) ~ 2020年8月12日(水)

出願期間: 2020年9月18日(金) ~ 2020年9月25日(金)

入学試験日: 2020年10月10日(土)

第3回 出願資格: 2020年11月18日(水) ~ 2020年11月25日(水)

出願期間: 2021年1月15日(金) ~ 2021年1月22日(金)

入学試験日: 2021年2月6日(土)

○入学金 県内の者: 226,000円 県外の者: 338,000円

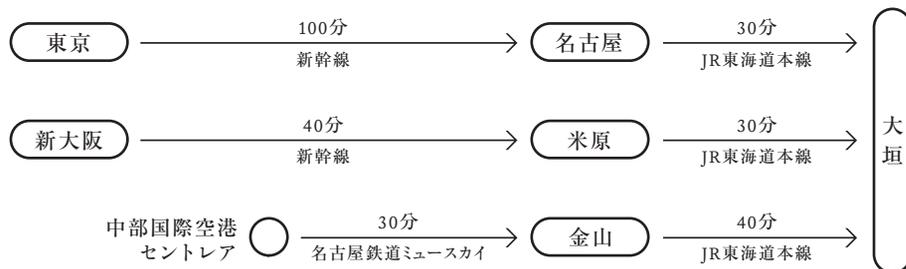
○授業料(年額): 535,800円

※入学金及び授業料は改訂される場合があります。

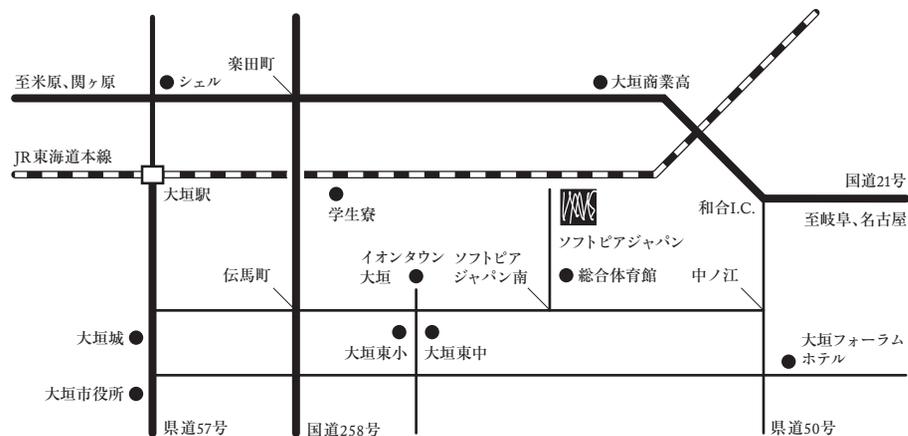
ACCESS

アクセス

[各都市から大垣へ]



[周辺図]



所在地: 〒503-0006 岐阜県大垣市加賀野4丁目1番地7

大垣駅より○タクシー: JR大垣駅南口から約10分

○バス: JR大垣駅南口から3番乗り場ソフトピア線・羽島線「ソフトピアジャパン」行き 約10分 (1時間に2~3便程度)

紙種:

表紙 キャピタルラップ 四六判 86kg

本文用紙 OKビクシードソフィア 79kg



情報科学芸術大学院大学

〒503-0006 岐阜県大垣市加賀野4丁目1番地7

TEL: 0584-75-6600 FAX: 0584-75-6637

E-mail: info@ml.iamas.ac.jp

発行: 情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]

発行日: 2020年4月1日

編集: 瀬川晃 (産業文化研究センター) | 中西要介、根津小春 (STUDIO PT.)

デザイン: 中西要介、根津小春 (STUDIO PT.)

写真: 今井正由己 (p.1-3/10-12/32)、丸尾隆一 (p.4/7/14-17)、富田太基 (p.7)

本書からの無断転載を禁じます。

掲載内容は2020年3月現在のものであり、一部変更される場合があります。

最新情報については、本学 Web サイトをご覧ください。www.iamas.ac.jp



