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

IAMAS SCHOOL GUIDE 2025

Outline
Timeline
Projects
Faculties
RCIC
Facility
Career
Scholarship

www.iamas.ac.jp

IAMAS SCHOOL GUIDE

3 IAMAS からのメッセージ
4 沿革

[研究環境]
5 タイムライン
9 プロジェクト
18 教員紹介

[学校生活・インフォメーション]
31 施設環境
42 卒業生の主な進路
46 在学生・卒業生の活躍
51 交換留学
54 産業文化研究センター
60 奨学金
61入試情報
62 交通アクセス

[別冊]
IAMAS Interviews 05

MESSAGE

IAMASからのメッセージ

情報科学芸術大学院大学［IAMAS］は旧岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー設立から29年、情報科学芸術大学院大学設立から24年を迎え、2021年度には新たに博士後期課程（博士）を開設し、大学院大学として研究へ突き進む環境がより一層充実しました。博士前期課程（修士）の2年に加え、博士後期課程も合わせ5年という修業年限へ拡充し、長期的な研究へ取り組むことができるようになりました。情報技術による変革や、震災やコロナ禍などの危機も含め、この激動する時代において、社会から個人にいたるまで混乱と分断が起きています。生活様式や価値観が大きく揺らぎ、従来の思考では解決できないさまざまな問題に直面するなか、学問の力によって、社会をどのように切り開くことができるかが問われています。本学の理念にある科学的知性と芸術的感性の融合とは、単に科学と芸術という異なる分野を掛け合わせるという意味ではありません。テクノロジーが社会や心へ及ぼす影響を踏まえながら社会と対峙し、持続可能性を考慮した空論ではない実践により裏付けされた、真の価値を深く洞察する研究の実践であることを指しています。それはすなわちメディア表現の学術的研究であり、多様な領域を横断し、様々な創造力を統合し形にするなかで、作りながら得られる制作の知を見出しながら、新たな文化の創出へ貢献すると同時に、社会を先導していくことを目指しています。

それらの実践において、19人の異なる分野の教員が集い、学生・卒業生たち、あるいは地域と共に携えながら、失敗を恐れず研究に臨める実験場としてチャレンジできる環境こそがIAMASであると考えます。人々をつなぎ合わせながら、研究成果や卒業生らの活躍を社会へ波及させ、混迷する時代へより一層、貢献していくよう進み続けます。

沿革

情報科学芸術大学院大学［IAMAS］は、岐阜県が2001年に開学した、学部を持たない大学院大学（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、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年度にソフトピアジャパン地区へ移転し、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拡大し、専門性を活かした多様な領域の研究を統合しながら発展させ、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により互いを刺激し合い、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。

2021年度には博士後期課程を新規開設し、博士前期課程（修士）と合わせ5年間継続した深い研究へ取り組むことができるようになりました。公立の大学院大学である利点を活かし、理論化・体系化を試みると同時に、地元の地域など社会と連携しながら実践的にメディア表現研究へ取り組み、学術のみならず実践と結びつけながら社会へ貢献するよう目指します。

TIMELINE

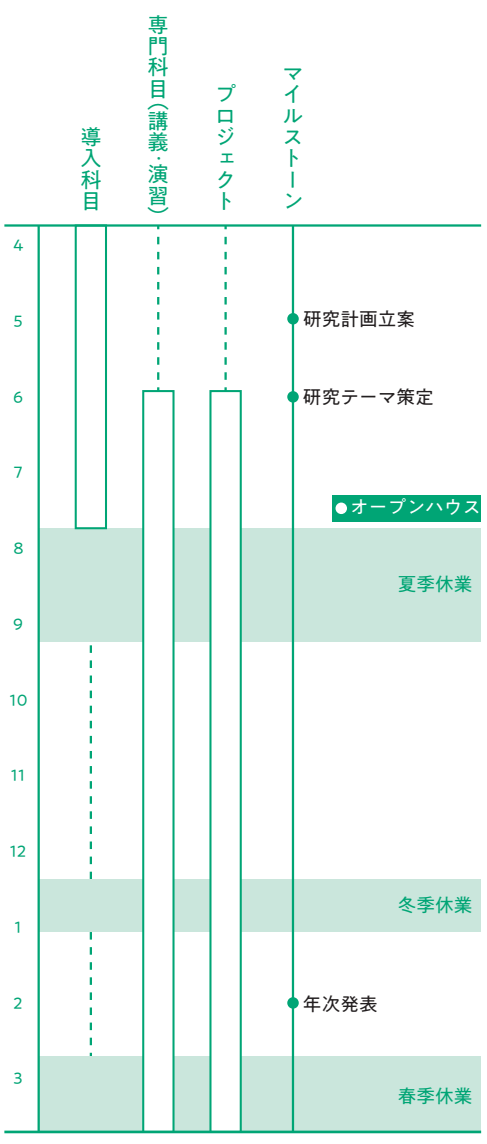
タイムライン

タイムライン
博士前期課程（修士）

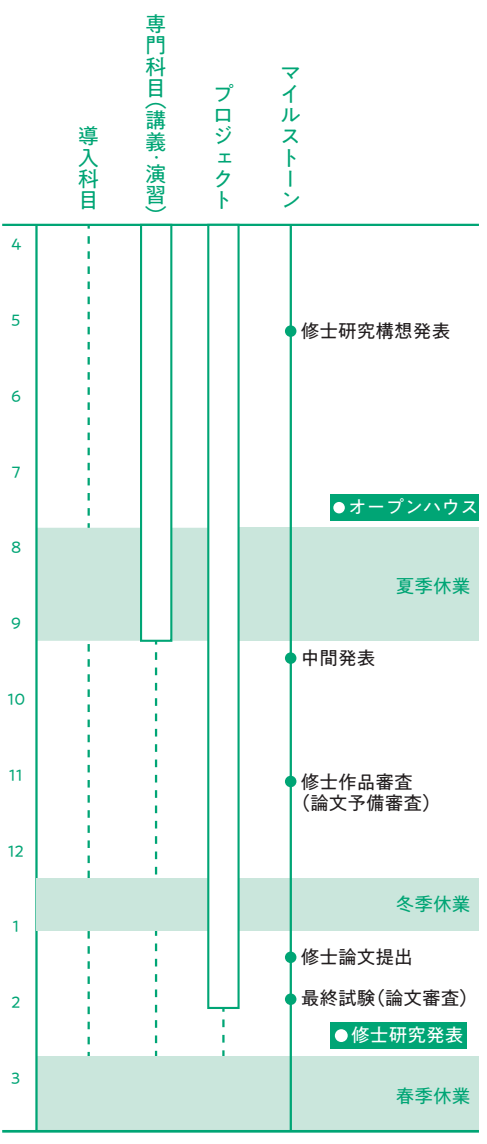
博士前期課程（修士）には、博士前期課程（1年次・2年次）と1年間で博士前期課程の単位を取得する「社会人短期在学コース」があります。

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。博士前期課程（1年次・2年次）では、1年次に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。社会人短期在学コースは、作品制作や社会活動などの実績や、企業などでの先駆的な研究・開発テーマを基に研究を進めることを前提として、通常は2年間の博士前期課程を1年間に凝縮したカリキュラムで実施するコースです。
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、協働活動により高度な研究成果を目指す実践的な授業です。これらの授業を通じて、修士研究でも必要となる知識や技術、論文作成等に必要な能力を養います。

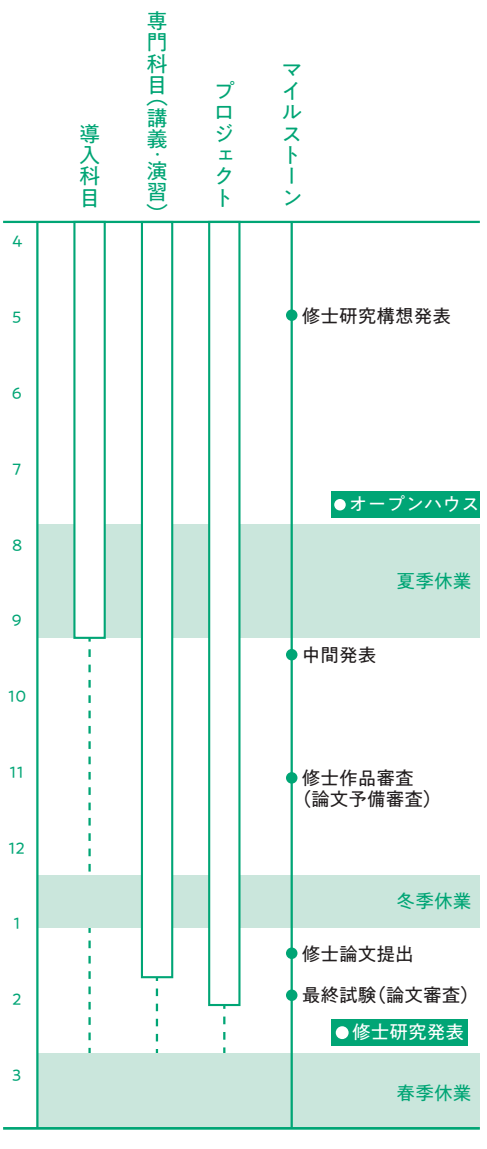
1年次



2年次



社会人短期在学コース

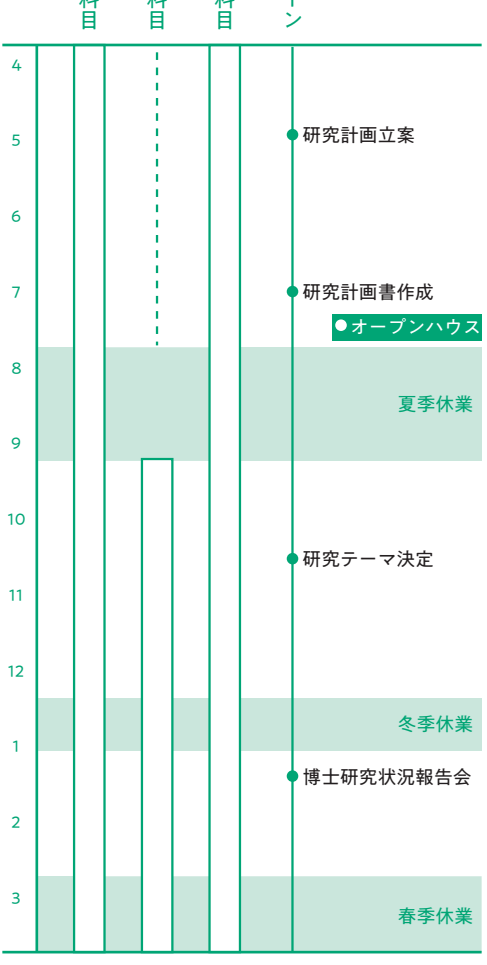


タイムライン
博士後期課程（博士）

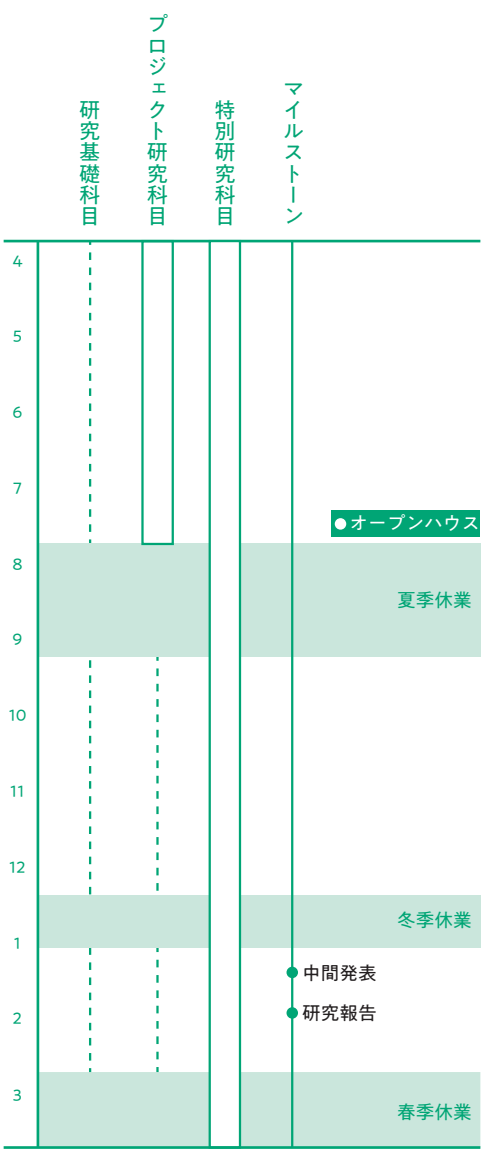
博士前期課程（修士）からさらに研究を発展させるため、博士後期課程（博士）があります。
1年次には、各自のテーマに基づく研究視点から、さらに学際的・国際的な視点に立つ研究遂行力を養い、メディア表現へ向けた研究方法論を学びます。社会との接続を踏まえたプロジェクトを企画立案し、実践しながら研究を進めます。2年次には、研究計画に基づき論文・制作に関する研究を進め、「中間審査発表会」へ向けて研究成果をまとめます。3年次には、前期・後期の「博士論文予備審査会」を経て、博士論文を提出します。

研究基礎科目は、研究を進める際に共通して必要となる調査方法、分析方法、評価方法等を修得することを目的とした、理論化・体系化の基礎となる科目です。プロジェクト研究科目は、研究基礎科目にて学んだ研究手法や理論を「実践に基づいた研究（Project Based Research）」を通じて展開することにより、その研究を深化させます。地域や企業等との共同研究など、自ら立ち上げるプロジェクトを企画・運営することにより、実践的な場において、自己の研究と実践を並行して行い、社会と研究の関係を考え、表現や理論化を試みながら、実社会において実践し検証します。研究者として、研究理論構築や調査研究、実技能力を実践的に拡充することを目指します。特別研究科目では、研究指導教員との協議のもと、研究計画を立案し、学会等の学外への発表を念頭に、自ら進行をマネイジメントしながら研究を深化させ、所期の成果が得られるよう研究を進めます。

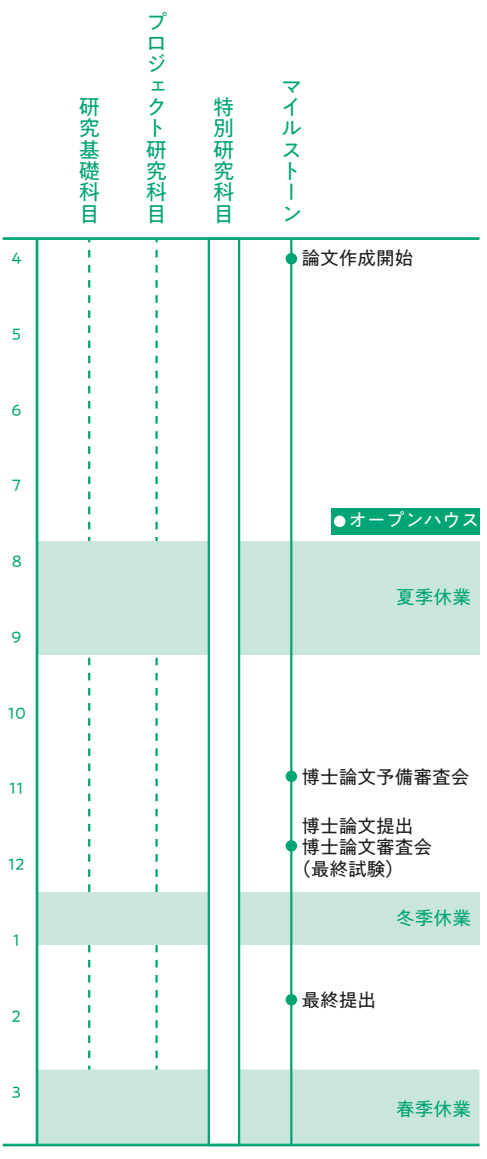
1年次



2年次

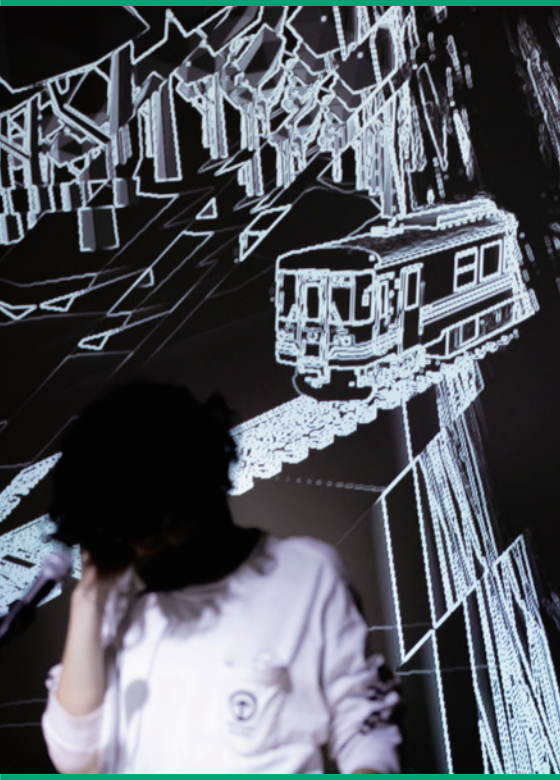


3年次



PROJECTS

プロジェクト



プロジェクト

プロジェクトは、修士研究を行う枠組みとしての役割を果たす重要な科目です。メディア表現の社会的な意味をはかり、社会へ向けた成果の発信や外部との連携を強く意識し、領域横断的に運営されます。この科目の特徴は、協働活動によって複数の領域のノウハウ、経験を効果的に統合し、より高度な研究成果、技術開発を目指すところにあります。また、広い視野と企画力、組織力、加えてアイデアを実現にまで導くマネジメント能力などを身につけることを目指します。

場所・感覚・メディア

2022年度–

研究代表者 | 前林明次
研究分担者 | 小林孝浩

このプロジェクトでは、センサリー・メディア（感覚メディア）としての映像や音響による「場所」の表象を多角的に捉え直し、芸術表現の可能性を探求します。4年目となる2025年度は、様々な領域からゲストを招き「身体—環境」、「自然—文化」の関係を再考すると同時に、野外活動や場所体験を重視し取り組んでいきます。さらにその成果として、参加メンバーによる自主企画や展示イベントを計画、開催していきます。

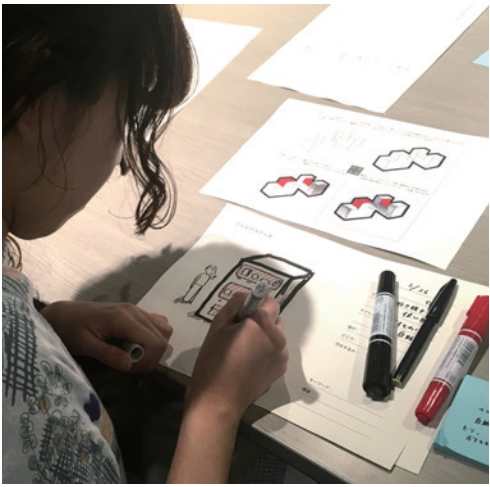
参考:《金生山プロジェクト》（シングルチャンネル・ヴィデオ、2017年）より

Collaborative Design Research Project

2023年度–

研究代表者 | 鈴木宣也
研究分担者 | 赤羽亨

消費を前提とした社会的な閉塞感からサスティナビリティへ移行しつつある中で、問いやデザインのあり方が問われています。特に地方や企業において、デザインがひとつのツールとしての捉えられる傾向があり、デザインプロセスの理解や関わりも含め関係性を再検討し、新たな問いへ取り組ま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、デザインする人と対象との関係や全体性も含め、デザインが関係・影響する範囲を検討していきます。



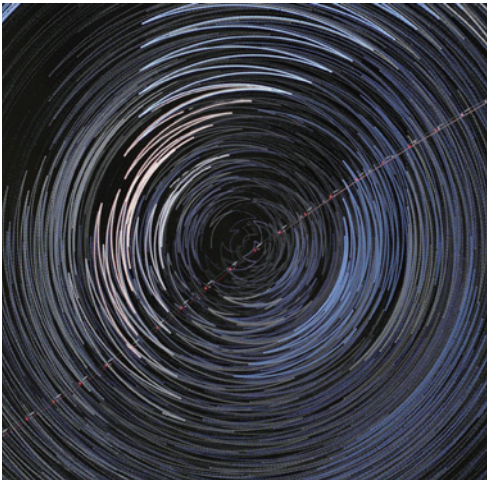
アイデアスケッチの様子

運動体設計

2023年度–

研究代表者 | 瀬川晃
研究分担者 | 赤松正行

運動体とは、時間の経過とともに空間内の位置を変える現象や活動と定義し、動機（motive）となる題材（motif）を見つけ、日々の実践を遂行するための知見や方法論を探索します。「知性と感情を、社会的要素と技術的要素をバランスのとれた状態にすること（ラースロー・モホイ=ナジ:1947）」を出発点として、アイデアを具体化するためのプロセスを検証し公開することを目的とします。



運動体設計のイメージ

The Art of Listening

2023年度–

研究代表者 | 金山智子
研究分担者 | 吉田茂樹、松井茂

「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、リサーチャーやアーティストなどが、「きくこと」を実践しています。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」はほとんど議論されていません。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。

集落のフィールドワークで話をきいている様子

テクノロジーの〈解釈学〉

2024年度–

研究代表者 | 小林茂
研究分担者 | 大久保美紀

AIに代表される高度に複雑化した先端的なテクノロジーは、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。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、自在に〈解釈〉ができるという考え方に基づく作品の制作や鑑賞体験の記述を通じて「テクノロジーの〈解釈学〉」として理論化することを試みます。

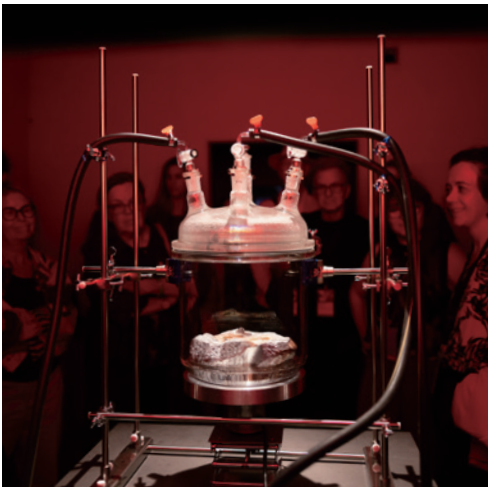
2024年5月に瑞雲庵（京都市）での展覧会視察後に行ったプロジェクト説明会の様子

Extreme Biologies

2024年度–

研究代表者 | ホアン・カストロ
研究分担者 | 前林明次、菅実花

エクストリーム・バイオロジーは、バイオテクノロジーと文明的価値観のもつれ、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。プロジェクトでは進化、エコロジー、地球温暖化、共存、バイオテクノロジーに関する課題とメディアアートの役割について考えます。



バイオマテリアルによる作品のイメージ

Augmented State Project

2025年度 –

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

近年、意識に対する関心が高まりサイケデリックに関する研究が進展しています。これにより、変性意識状態が精神的安定をもたらすことが明らかになり、AI による知能のシミュレーション等による意識や体験への新たなアプローチが可能となっています。本研究は、映像や音楽、XR 技術を通して変性意識体験を表現する手法とテクノロジーを探求していきます。また、実験成果は学術発表にとどまらず、NxPC.Lab の活動を通じて外部への実践に繋がることが期待されています。

FACULTY MEMBERS

教員紹介

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。建学の理念に基づき、新しい文化を創造する高度な表現力を授け、現代社会の諸問題に応答できる人の育成を目的として、研究指導を行います。

※ D は博士後期課程（博士）指導教員

FACULTY MEMBERS

学長・教授

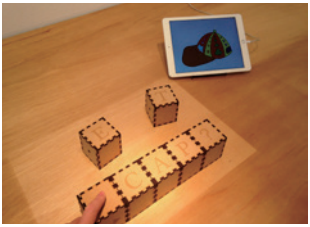
鈴木宣也

Suzuki Nobuya

情報 · デザイン工学

D

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

研究科長・教授

松井 茂

Matsui Shigeru

詩、映像メディア学

D

個人研究として「「間展」の間、磯崎新の間 ――ポストモダニズムの美学を再考する」、共同研究として長嶌寛幸（東京藝術大学）と「音響技師　菊池信之の映画音響表現技法研究 」をすすめている。

「DX時代のメディア表現展」（2024年）で再展示した藤幡正樹《Light on the Net》についてのトーク（撮影:小濱史雄）

産業文化研究センター長・教授

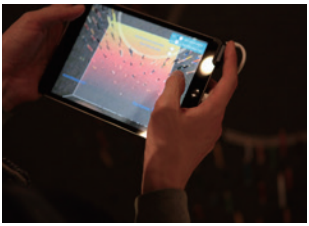
赤羽 亨

Akabane Kyo

インタラクションデザイン

D

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

図書館長・教授

小林 茂

Kobayashi Shigeru

技術論

D

人工知能などのテクノロジーは、中立の単なる道具でもなければ不可避で抗えない決定論的なものでもなく自在に解釈できるものであると捉え、多様な人々が手触り感を持って議論に参加できるような手法を探求している。

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

教授

赤松正行

Akamatsu Masayuki

クリティカル・サイクリング

D

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求するARARTプロジェクトの展覧会風景

教授

金山智子

Kanayama Tomoko

メディア・コミュニケーション

D

過疎地やマイノリティ、災害などをメディアコミュニケーションから長期的に研究、オルタナティブメディアの実践にも取り組む。近年は記憶、レジリエンス、ケア、連関をキーワードに実践プロジェクトを通し、これからの社会について探求。

奄美群島で島の文化継承のためのABRワークショップを実践

教授

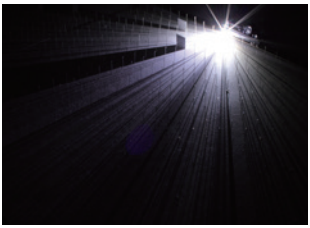
クワクボリョウタ

Kuwakubo Ryota

メディア・アート

D

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。



《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インスタレーション

教授

小林孝浩

Kobayashi Takahiro

情報システム工学

D

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。

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

教授

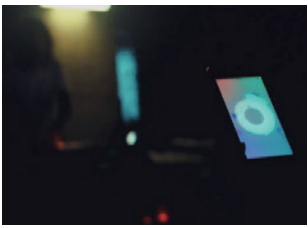
平林真実

Hirabayashi Masami

コミュニケーションシステム

D

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。



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

教授

前田真二郎

Maeda Shinjiro

映像表現

D

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。

日々《変容の対象》／室内楽と映像によるアンサンブル

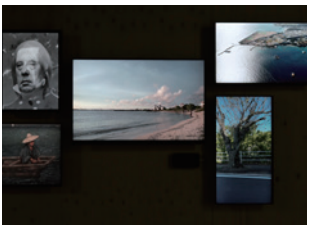
教授

前林明次

Maebayashi Akitsugu

メディア・アート

身体と環境のインターフェイスとしての「音」や「聴覚」に焦点をあて作品制作をおこなってきた。現在、VR技術による「再現」や「合成」をテーマに、「場所」への想像力を喚起する制作活動に取り組んでいる。



《場所をつくる旅 2024》ライブ配信を含む5つのディスプレイと立体音響による作品

教授

山田晃嗣

Yamada Koji

情報工学

D

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、アプリを利用した方法なども行っている。

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

教授

吉田茂樹

Yoshida Shigeki

ネットワーク工学

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。

「ゲーム機のカセットやカードの思い出を語ろう」ワークショップを開催

准教授

大久保美紀

Okubo Miki

美学、芸術学

D

デジタルディバイスで実践する様々な自己表象行為を、身体意識やアイデンティティの観点から研究する。芸術の共感可能性と両義的な概念〈ファルマコン〉に着眼し、新しいエコロジー思想のためのキュレーション・作品制作を行う。

《Homéopathie》(2019, 2022改作):代替医療の可能性に着目した参加型インスタレーション(展覧会「ファルマコン: 新生への捧げもの」での展示風景、京都)

准教授

菅 実花

Kan Mika

現代美術

D

現代美術の領域で、写真・映像・インスタレーションを用いて機械や動物の視点から「人間と非人間の境界」を探求する。また、大学美術教育における芸術実践論文についての研究も行う。

《あなたの知らない場所にいる》(2022):ポリッドスクリーン、画像生成AI、低照度カメラによって、鑑賞者の分身が未知の場所にいる光景を作り出す。(展覧会「鏡の国」TOKAS本郷、東京)

准教授

瀬川 晃

Segawa Akira

グラフィックデザイン

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。

《トポグラフィー》
（展覧会「風土」アートラボあいち2023）

准教授

飛谷謙介

Tobitani Kensuke

情報工学

D

機械学習をはじめとする人工知能に関する諸技術を新たなメディア技術として捉え、それらの数理的な側面だけでなく、その社会的展開、特に表現領域との接点を研究対象とし、学会発表や作品制作を行う。

《RSP(Soulless Project)》(2022)：AIによって生成された架空のポートレート画像から、フォトグラファーが「実在する人間を用いた」ポートレートとして再構成した写真作品。
（展覧会「FIGOUT2022 積み重なる世界」での展示風景、東京）

准教授

ホアン·マヌエル·カストロ

Juan Manuel Castro

メディア·アート

化学、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。生命の起源、マテリアル·エージェンシー、深宇宙、エイリアン生命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。

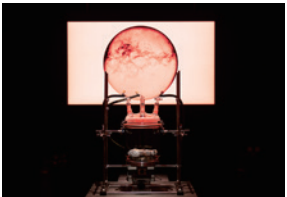


Photo by Vog.photo

《FORMATA 2020-2022》液体ホルムアミドが存在する地球外惑星を模擬した実験リアクターの中で、活動的な液滴を演出し、インスタレーション作品。リンツ、2023年。

講師

立石祥子

Tateishi Shoko

メディア論

公共空間における一時的な出来事やメディアを介した人びとの集まりを対象としつつ、メディア論的視座から、儚さや短命さといった形式に注目した調査·研究を行っている。

2012年UEFA欧州選手権に際してベルリンで開催されたパブリック·ビューイングの様子

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

狩野幹人
三重大学 学長補佐（危機管理担当）
三重大学 研究・社会連携統括本部 准教授
三重大学 研究・社会連携統括本部 知財ガバナンス部門 部門長
三重大学 研究・社会連携統括本部 研究インテグリティ部門 副部門長
三重大学　大学院地域イノベーション学研究科 准教授
津市立三重短期大学 非常勤講師

木村悟之
映像作家
フォトグラファー
映像ワークショップ合同会社 社員
金沢美術工芸大学 非常勤講師

四方幸子
キュレーター
十和田市現代美術館館長
美術評論家連盟 会長
対話と創造の森アーティスティックディレクター
多摩美術大学客員教授
東京造形大学客員教授
武蔵野美術大学・國學院大学大学院 非常勤講師

原島大輔
立教大学 現代心理学部 映像身体学科 助教

平井靖史
慶應義塾大学文学部教授

廣瀬周士
フリーランス
sketch on 主宰

椋木 新
エンジニア
ローランド デイ.ジー.株式会社

ENVIRONMENT

施設環境

施設環境

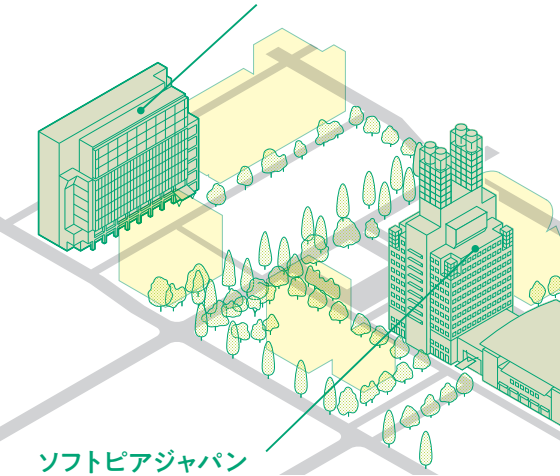
2つの校舎があるキャンパスは、2014年度からソフトピアジャパンという先進情報産業エリアに移転し、集積企業をはじめ産学連携の新たなイノベーション創出拠点としての役割が期待されています。
学生は、校舎の施設を原則365日 ·24時間使用し、研究に取り組むことができます。

（図書館、イノベーション工房、金工室、木工室、システム管理室の利用は平日の日中のみ）

ワークショップ24とソフトピアジャパンセンタービルの3D風図

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

教員室のほか、さまざまな専門的スタジオやシアター、ギャラリーがある施設

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。

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。

イノベーション工房

ワークショップ24 | 1F

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。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、アイディアを発展させる拠点です。

ギャラリー

センタービル | 3F

作品展示のほか、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。

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。

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。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、さまざまな制作機器を配備しています。

ビジュアルスタジオ

センタービル｜3F

白ホリゾントの撮影用スタジオ。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。

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。

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。

図書館

ワークショップ24 | 1F

情報と芸術関連の専門書を中心とした資料を所蔵し、ビデオ、DVDなど約3千点の映像資料を視聴することができる豊かな学習環境を提供しています。また公共図書館や他大学図書館とも連携し、情報と知識で研究を支援します。

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。

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、プロジェクター、ペンタブレット、オーディオインターフェイ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。

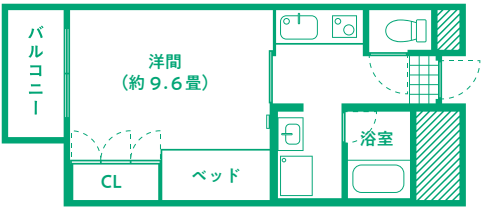
仮眠室

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いやします。

学生寮 [RIST]

IAMASから大垣駅の中間（約1.1km）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。
なお、令和6年度から、段階的に本学に隣接する県営住宅ソピアフラッツに移行します。



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）

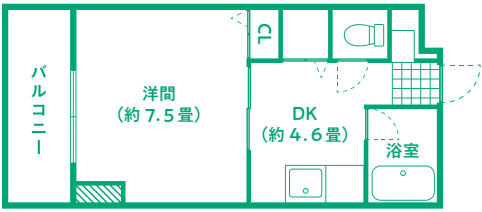
寮室内の設備等

浴室、トイレ、洗面所、キッチン（流し台、IH 調理器）、ベッド（収納付き）、クローゼット、エアコン、照明器具、室内洗濯機置き場、バルコニー（物干し台付き）、カーテン

※インターホンが故障しており、現在のところ修繕できる見込みはありません。

県営住宅 ソピア・フラッツ

ソピア･フラッツは、ソフトピアジャパン地域内にあり、安全･安心･快適な住居環境です。IAMAS校舎であるワークショップ24の8階から10階にあり、学生環境と居住環境を行き来しやすく便利な立地となっています。



所在地	大垣市今宿6-52-18 WORKSHOP 24内 8-10階
間取り	1DK
寮費	29,700円（共益費別）

寮室内の設備等

浴室、トイレ、キッチン（流し台、ガス）、ベッド、クローゼット、エアコン、照明器具、室内洗濯機置き場、カーテン、バルコニー
オートロック、バイク･自転車置き場

学生寮詳細はこちらをご覧ください。
https://www.iamas.ac.jp/facility/dormitory/

CAREER

卒業生の主な進路

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

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
（株）FBC アドサービス
面白法人カヤック
キャリオ技研（株）
（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）ソフトディバイス
（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）電通
（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
日本放送協会
（株）乃村工藝社
（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→10drive
ANKR DESIGN
BANZAI CREATIVE
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
シビック・クリエティブ・ベース東京［CCBT］
長野県大町市地域おこし協力隊
日本科学未来館
都城市立図書館
山口情報芸術センター［YCAM］

就職：教育・研究機関

愛知県立芸術大学
秋田公立美術大学
関西学院大学
京都精華大学
京都造形芸術大学（現：京都芸術大学）
神戸芸術工科大学
女子美術大学
静岡文化芸術大学
椙山女学園大学
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」
（株）grasp at the air
グレイセル（株）
（株）GOCCO.
セミトランスペアレントデザイン
（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）バックスペースプロダクション
（同）マスラックス
（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
慶應義塾大学大学院後期博士課程
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
東京藝術大学大学院音楽研究科博士課程
名古屋市立大学大学院博士後期課程
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）

AWARDS and HONORS

在学生・卒業生の活躍（2024年度）

對中優（博士前期課程2年）
《in a slumber – 肌のタイヤ》
2024 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

浅井睦（博士前期課程2年）
高次素材技術オープンラボ Melt.「コンピュテーショナル食感デザインプロジェクト」
第1回 Tech Direction Awards R&D/Prototype
部門 Bronze 賞

浅井睦（Metalium llc.）（博士前期課程2年）
《Superposition machine》
第1回 Tech Direction Awards R&D/Prototype
部門 Bronze 賞

中村駿（博士前期課程1年）
《カサネ色》
2024年度グッドデザイン・ニューホープ賞 入選

岡本悠里（博士前期課程2年）
《月の声を聴くための言葉》
令和5年度ジャグラ作品展 出版印刷物部門
印刷時報㈱賞

佐野風史、
城戸双汰朗（博士前期課程1年）、
鶴目佳蓮（博士前期課程1年）
《耳研澄装置製造工場》
IVRC2024 LEAP STAGE 青沼優介賞、
ヤマハ株式会社賞、CRI・ミドルウェア賞

安野太郎（2004年卒業）
サウンドパフォーマンス・プラットフォーム特別公演
安野太郎ゾンビ音楽『大霊廟Ⅳ―音楽崩壊―』
第23回佐治敬三賞

すずえり（鈴木英倫子）（2007年卒業）
第18回 shiseido art egg 入選

真鍋大度（2004年卒業）
2024年（第34回）福岡アジア文化賞 大賞

高嶋浩（2006年卒業）
《阿寒湖見聞録》監督・撮影・編集
第6回 日本国際観光映像祭 ART&FACTORY
Japan 部門 Grand Prix

森田明日香（2024年卒業）、
山岸奏大（2024年卒業）
《Translate a passage》
アートと遊びと子どもをつなぐメディアプログラム
2024・汗かくメディア賞

おおしまたくろう（2017年卒業）
《滑琴狂走曲 in 秋田！（カッキン
ラプソディー・イン・アキタ）》
やまなしメディア芸術アワード2023-24 Y-SILVER
（優秀賞）

椋木新（2023年卒業）、**三次元大介**
《TETOMO》
2024 アジアデジタルアート大賞展 FUKUOKA
一般カテゴリー インタラクティブアート部門 優秀賞

Scott Allen（2016年卒業）
《Unreal Pareidolia -shadows-》
CVPR2024 AI Art Award Winners the best
artworks

東加奈子、
厚木麻耶（2021年卒業）（株式会社電通所属）
Young Lions Competitions 2024 日本予選 PR
部門 ゴールド（ヤングカンヌ日本代表選出）
Young Lions Competitions 2024 日本予選
メディア部門 シルバー

菅野創（2009年卒業）、**加藤明洋**（2018年卒業）、
綿貫岳海（2018年卒業）
《かぞくっち》
Prix Ars Electronica 2024 IInteractive Art + 部門
Honorary Mention

篠田幸雄（2017年卒業）
《causal SW（コーザルスイッチ）：
さわれる電子工作応用教具づくりの素材》
令和6年度 第40回 学習デジタル教材コンクール
日本児童教育振興財団賞

林賢黙（2023年卒業）
《well messed clavier》
2024 20th WOCMAT (Workshop on Computer Music and Audio Technology) 入選
2024 20th WOCMAT Phil Winsor International Youth Computer Music Competition Award

西田騎夕（2022年卒業）
《アロエベラシンセサイザー》
「クセがあるアワード:混」福原志保審査員賞

IMATANI（今谷真太郎）（2023年卒業）× **NS**
SICF25 EXHIBITION 部門 山城大督賞

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

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ためのもので、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。

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・ミニョノー 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。

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/

交換留学レポート1

エルデミル・ベヒ

Behiye Erdemi

私のプロジェクトは、特定の瞬間や場所における風景を撮影し、電磁空間における活動を視覚的に表現するものです。送信された画像の歪みの変化は、電子的な磁場の流動を反映しています。

交換留学中、私は自分のプロジェクトを日本の規制に合わせるという予期せぬ難題に直面しました。私の持っていた無線の免許が日本の法律では無効であることがわかり、私は自分の研究テーマを新しい視点から見直すことになったのです。

結局、私は日本での研究を終えることができませんでした。しかし、だからといって研究を断念することはありませんでした。学生や教授と何度も話をするうちに、私は自分のプロジェクトのテーマをさらに深く掘り下げる気になったからです。

新しい環境に身を置くことは、私のプロジェクトとは直接関係のないことでさえ、多くの気づきを与えてくれました。例えば、IAMASから宿舎への移動中、毎晩、暗闇の中で決して見ることのできないカエルの鳴き声を経験しました。早朝に、電車が通過するのを見ることなく間近で聞くこともありました。こうした経験は、異なる方法で環境に関わり、耳を傾けることを私に教え、風景に対する私の理解を豊かにしてくれたと思います。

IAMASでの交換プログラムは、私を変容させ、世界を定義する複雑な相互作用を探求し続ける意欲をいっそう掻き立ててくれました。

交換留学レポート2

松井 美緒

Matsui Mio

大学4年生になってはじめて海外旅行をして、その数ヶ月後に学会のため1人でメキシコに行くという経験をしました。そこでは自分の言葉も常識も通じず、全然わからないことばかりの中もがいて工夫してなんとかすることがすごく面白くて、IAMASの交換留学に挑戦しました。私にとって3ヶ月は短いようで長く、はじめは暮らすだけでも精一杯でしたが、スーパーで物色したり路面電車のアナウンスを聴くだけで新しい発見だらけの日々は本当に楽しかったです。

留学から一年ほど経って改めて振り返ると、一番影響を受けたのはリンツ美大のサウンドアート関連の授業でした。実際にリンツの街に繰り出して、時間をかけて実践したフィールドワーク。それを通して感じたリンツの街の感触は一生忘れないものになりました。自身の修士作品にもそれが反映されていると、自分の中では思います。

そして滞在中は、アルスエレクトロニカはもちろん、ベネチアやベルリンに行き、新旧問わず数多くの有名な作品を鑑賞しました。正直、あまり詳しくなかったのですが、逆に先入観なくひとつひとつの作品に向き合って鑑賞を楽しめた気がします。後から調べるうちに、あの時感動したあの作品にはこんな背景があったんだと、勉強するのが楽しいです。

また、実際に暮らしてみて、リンツという街は本当に素晴らしい場所だと感じます。ここが留学先で本当によかったです。

Linzのメイン通り「ハウプトプラッツ」

RCIC

産業文化研究センター

産業文化研究センター（Research Center for Industrial Culture 通称 RCIC）は2011年度より開設されたIAMASの附置研究機関です。
産業文化に関する学際的・総合的な研究を行うとともに、学外の諸機関との連携を図りつつ、本学の社会的機能を維持・発展させることを目的として活動しています。IAMASの活動の社会的な展開を目指す「地域連携・産学官連携活動」、教育・文化的な貢献や情報発信を目指した「広報・情報アーカイブ活動」、IAMASの活動を広く社会に広めるための「文化活動」の3つを軸として活動しています。

イアマスこどもだいがく

「イアマスこどもだいがく」は、IAMASの研究や設備を用いた子ども向け講座で、2017年より大垣市と連携し、毎年開催しています。様々なメディアを使用したユニークな表現体験を通して、子どもたちのテクノロジーを多様に活用する力、ひいては新しい「もの」や「こと」を創造する力の育成を目指しています。8年目となる2024年は、糸電話を使って通信の仕組みを学ぶとともに、コミュニケーションについて考えるワークショップ「もしもしワールド」を実施しました。ワークショップの企画･運営は、昨年度から引き続き、博士前期課程プロジェクト演習「Collaborative Design ResearchProject」(担当教員:鈴木宣也教授、赤羽亨教授)が一環して行いました。

ワークショップ「もしもしワールド」を体感する参加者

子ども向け講座「空宙博ジュニア宇宙博士認定講座」のトータルデザインとAR教材コンテンツ活用に関する研究

岐阜かかみがはら航空宇宙博物館(愛称:空宙博 そらはく)では、2022年から子ども向け講座「空宙博ジュニア宇宙博士認定講座」のデザインをIAMASの施設「イノベーション工房」およびIAMAS卒業生のデザイナーと連携して展開しています。今年度は、学習テーマである「宇宙開発」および「月面探査」をモチーフに、トータルデザインを意識した教材の開発に取り組むとともに、「宇宙開発」および「月面探査」を体感するコンテンツとして、月面をARを通して学習·鑑賞するシステムを設計し、空宙博と協働してワークショップを運営しました。

AR教材を通して「月面探査」を体感する参加者

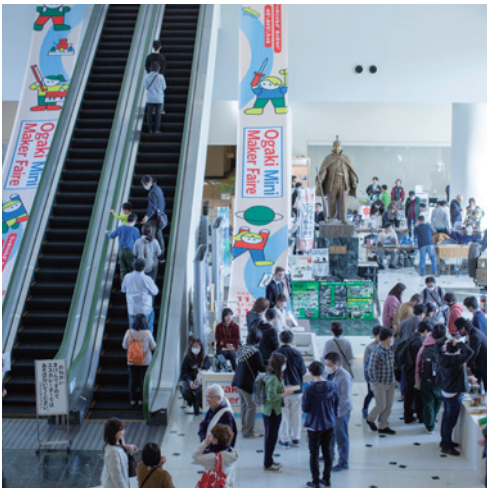
「Kiosk」をもちいた展示型広報

本学の活動紹介などの広報活動を展示するシステム「Kiosk」を、卒業生のデザインコレクティブ「LAP」と協働してデザインおよび運営を行っています。
今年度は「IAMAS OPEN HOUSE 2024」、「IAMAS 2025」でスポット展示を行うとともに、文化施設「みんなの森 ぎふメディアコスモス」との共同研究の成果展示にも活用しました。

Kiosk を使った展示型広報

Ogaki Mini Maker Faire 2024

様々な分野のつくり手「Maker（メイカー）」たちが全国から集まり、つくったものを見せ、語らい、楽しみを分かち合うメイカームーブメントのローカル版祭典「Ogaki Mini Maker Faire」。2010年に開催した前身となるイベントから数えて、今年で8回目となる今回は、前回に引き続き「つくることから、はじめよう。もの／あそび／ぶんか」をテーマに掲げ、地方開催ならではのゆったりとした空間と雰囲気を大切にしながら、プレイベントを事前に〈メタバース〉会場でも開催するなど、新たな参加のあり方も提供しました。現地およびメタバース会場での参加者は延べ5,000名を超え、参加者同士でものづくりの楽しさや親しみを共有しました。



会場風景（1階）

奨学金

情報科学芸術大学院大学
特別給費生報償金

支給団体　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
- 本学大学院の学生
- 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　大垣市
支給人員　2年生1名
支給額　年額60万円（1年間）

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、又は大垣市内で起業する見込みのある者
- 大垣市が行う産業及び地域文化振興等の事業に参加・協力し、デジタルを活用した地域の活性化に寄与できる者

入試情報 2026年度

博士前期課程

募集定員　20名

推薦入学試験｜第1回社会人短期在学コース入試

出願期間　2025年6月2日（月）ー
2025年6月5日（木）

入学試験日　2025年6月21日（土）

第1回｜第2回社会人短期在学コース入試

出願期間　2025年9月10日（水）ー
2025年9月16日（火）

入学試験日　2025年10月4日（土）

第2回｜第3回社会人短期在学コース入試

出願期間　2026年1月13日（火）ー
2026年1月16日（金）

入学試験日　2026年1月31日（土）

博士後期課程

募集定員　3名

第1回

出願期間　2025年6月2日（月）ー
2025年6月5日（木）

入学試験日　2025年6月22日（日）

第2回

出願期間　2025年9月10日（水）ー
2025年9月16日（火）

入学試験日　2025年10月5日（日）

第3回

出願期間　2026年1月13日（火）ー
2026年1月16日（金）

入学試験日　2026年2月1日（日）

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定される場合があります。

入学試験日程の詳細は
こちらをご覧ください
iamas.ac.jp/news/2026-exam-schedule/

募集要項はこちらをご覧ください

博士前期課程　https://www.iamas.ac.jp/master_guideline/

博士後期課程　https://www.iamas.ac.jp/doctoral_guideline/

交通アクセス

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

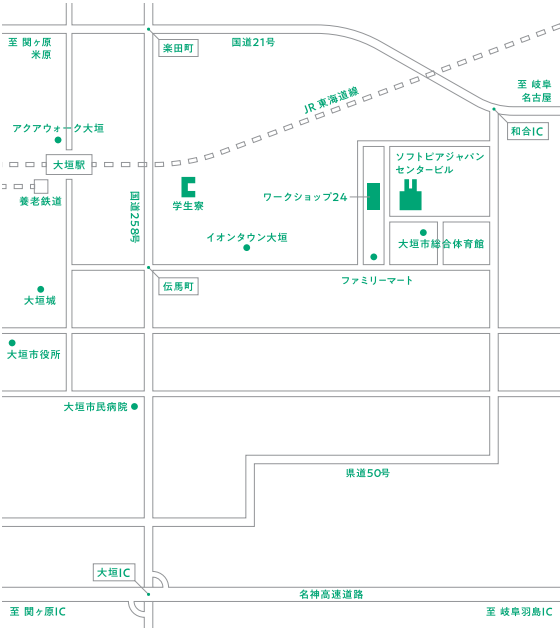
JR 大垣駅南口から約10分

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）



東京
新幹線
100分
名古屋
JR東海道線
30分
新大阪
新幹線
40分
米原
JR東海道線
30分
中部国際空港セントレア
名古屋鉄道ミュースカイ
30分
金山
JR東海道線
40分
大垣

IAMAS SCHOOL GUIDE

発行 : 情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]
発行日 : 2025年4月1日

編集 : 赤羽亨、前田真二郎、福島諭
デザイン : 岡澤理奈
写真 : 今井正由己、丸尾隆一 、小濱史雄
印刷:株式会社廣和

本書からの無断転載を禁じます。
掲載内容は2025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、本学ウェブサイトをご覧ください。

www.iamas.ac.jp