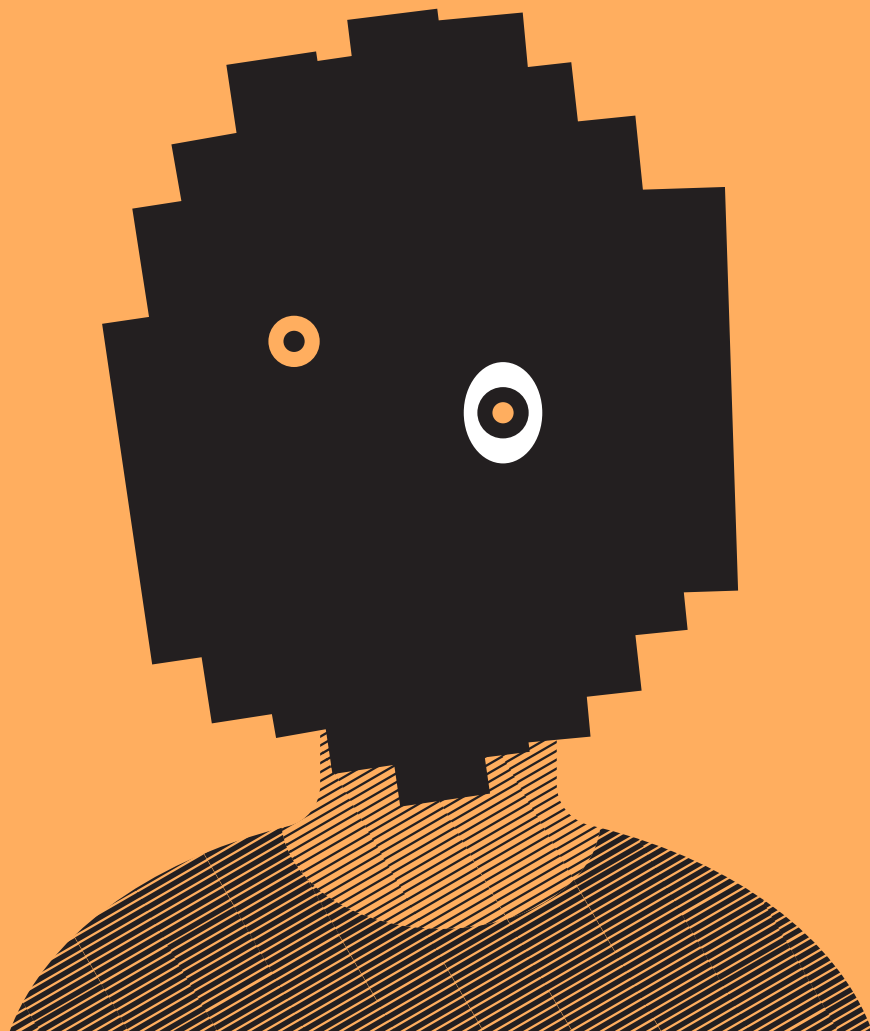


# IAMAS SCHOOL GUIDE

2023

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



# IAMAS SCHOOL GUIDE 2023

## 目次

- 3 IAMASからのメッセージ
- 4 沿革

### [研究環境]

- 5 タイムライン
- 11 プロジェクト
- 17 教員紹介

### [学校生活・インフォメーション]

- 27 施設環境
- 36 卒業生の主な進路
- 38 在学生・卒業生の活躍
- 44 産業文化研究センター
- 48 奨学金
- 49 入試情報
- 50 交通アクセス

### [別冊]

IAMAS Interviews 03

## 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27年、情報科学芸術大学院大学設立から22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と芸術の融合とは、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、18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

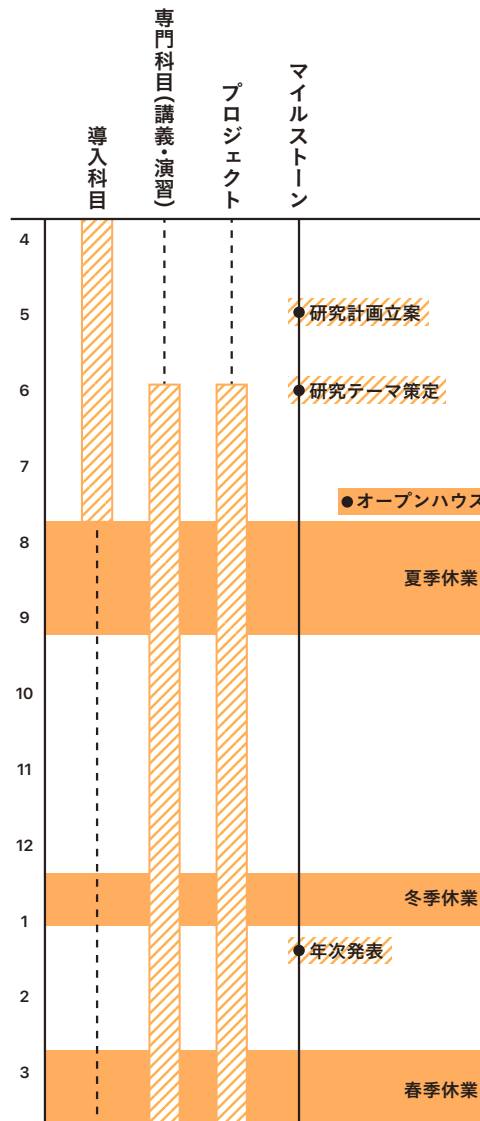
### 博士前期課程(修士)

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。

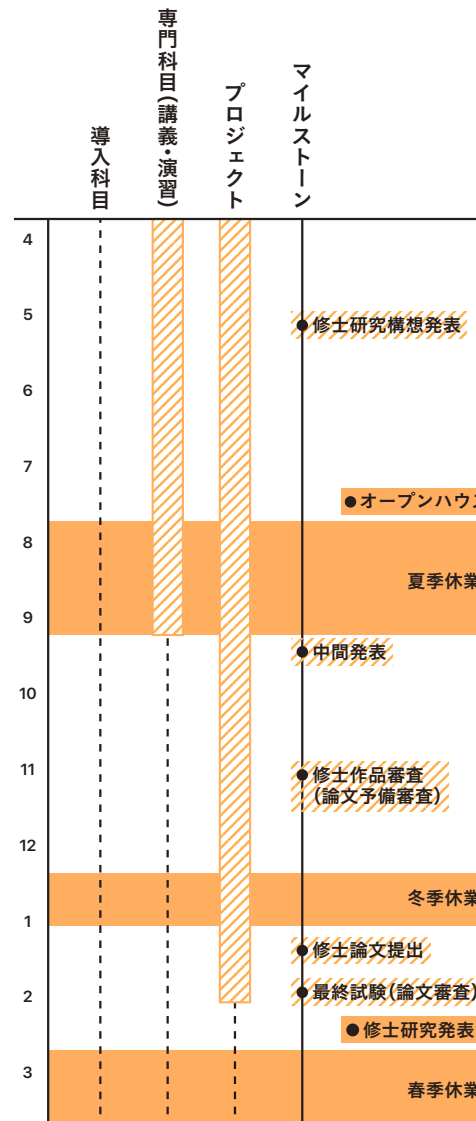
入学後最初に受講する導入科目は、共同作業やディスカッションを中心とするワークショップ形式の授業です。博士前期課程(1年次・2年次)では、1年次に研究の基礎となる科目の受講を通じて知識と技術を養い、プロジェクト科目で応用力を養います。2年次は各学生の修士研究を中心に活動し、その成果として修士作品や修士論文をまとめ、修士号の取得を目指します。社会人短期在学コースは、作品制作や社会活動などの実績や、企業などでの先駆的な研究・開発テーマを基に研究を進めることを前提として、通常は2年間の博士前期課程を1年間に凝縮したカリキュラムで実施するコースです。

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、修士研究で必要となる知識や技術、論文作成等に必要となる能力を養います。

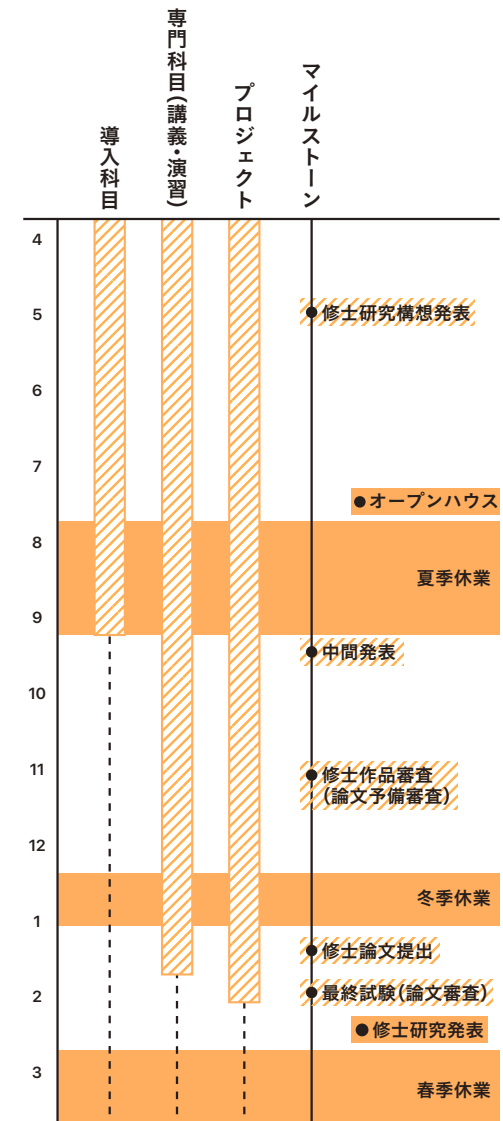
### 1年次



### 2年次



### 社会人短期在学コース



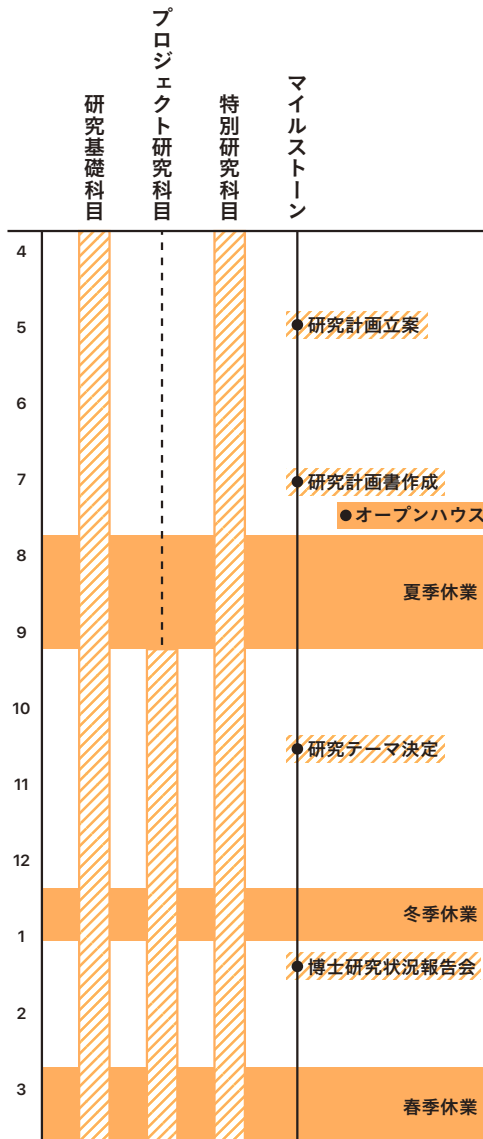
**博士後期課程(博士)**

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。

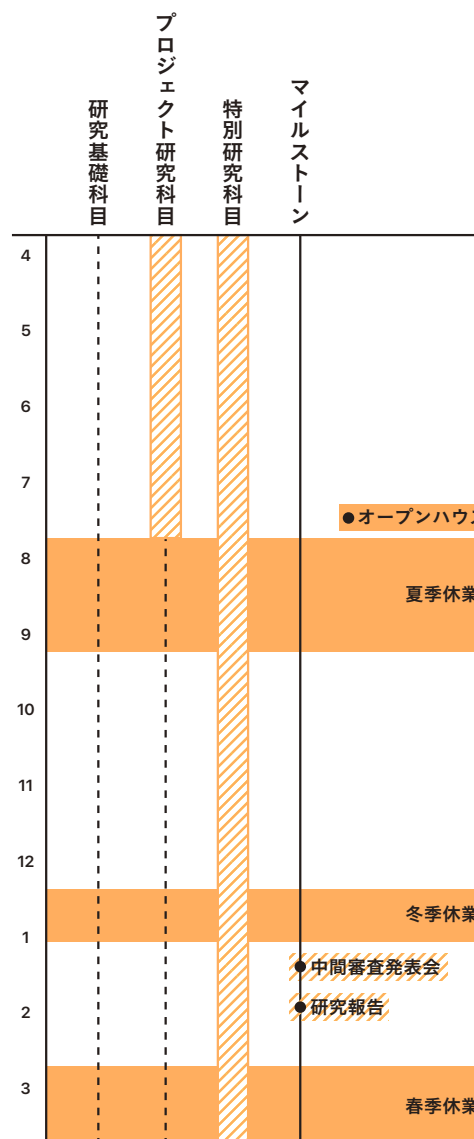
1年次には、各自のテーマに基づく研究視点から、さらに学際的・国際的な視点に立つ研究遂行力を養い、メディア表現へ向けた研究方法論を学びます。社会との接続を踏まえたプロジェクトを企画立案し、実践しながら研究を進めます。2年次には、研究計画に基づき論文・制作に関する研究を進め、「中間審査発表会」へ向けて研究成果をまとめます。3年次には、前期・後期の「博士論文予備審査会」を経て、博士論文を提出します。

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。

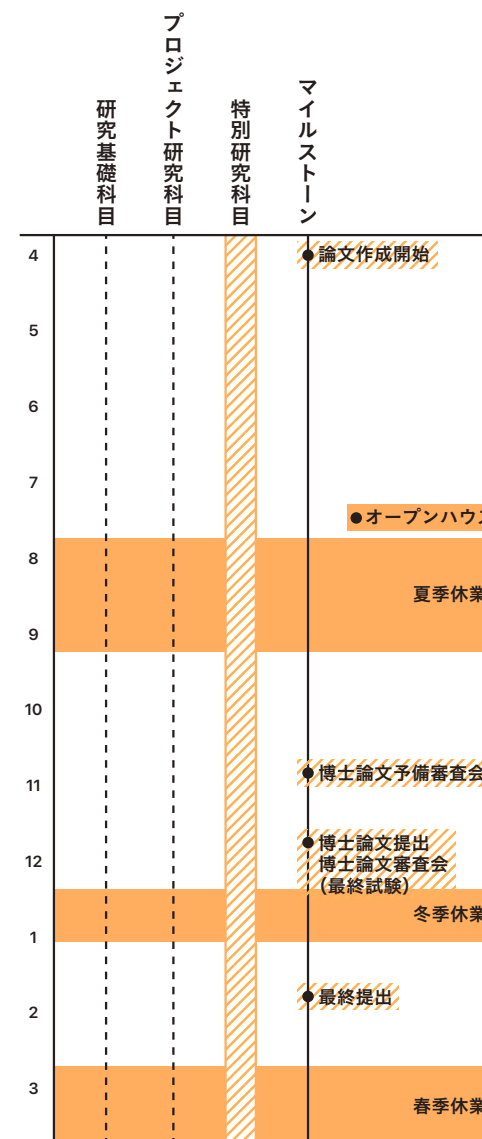
**1年次**



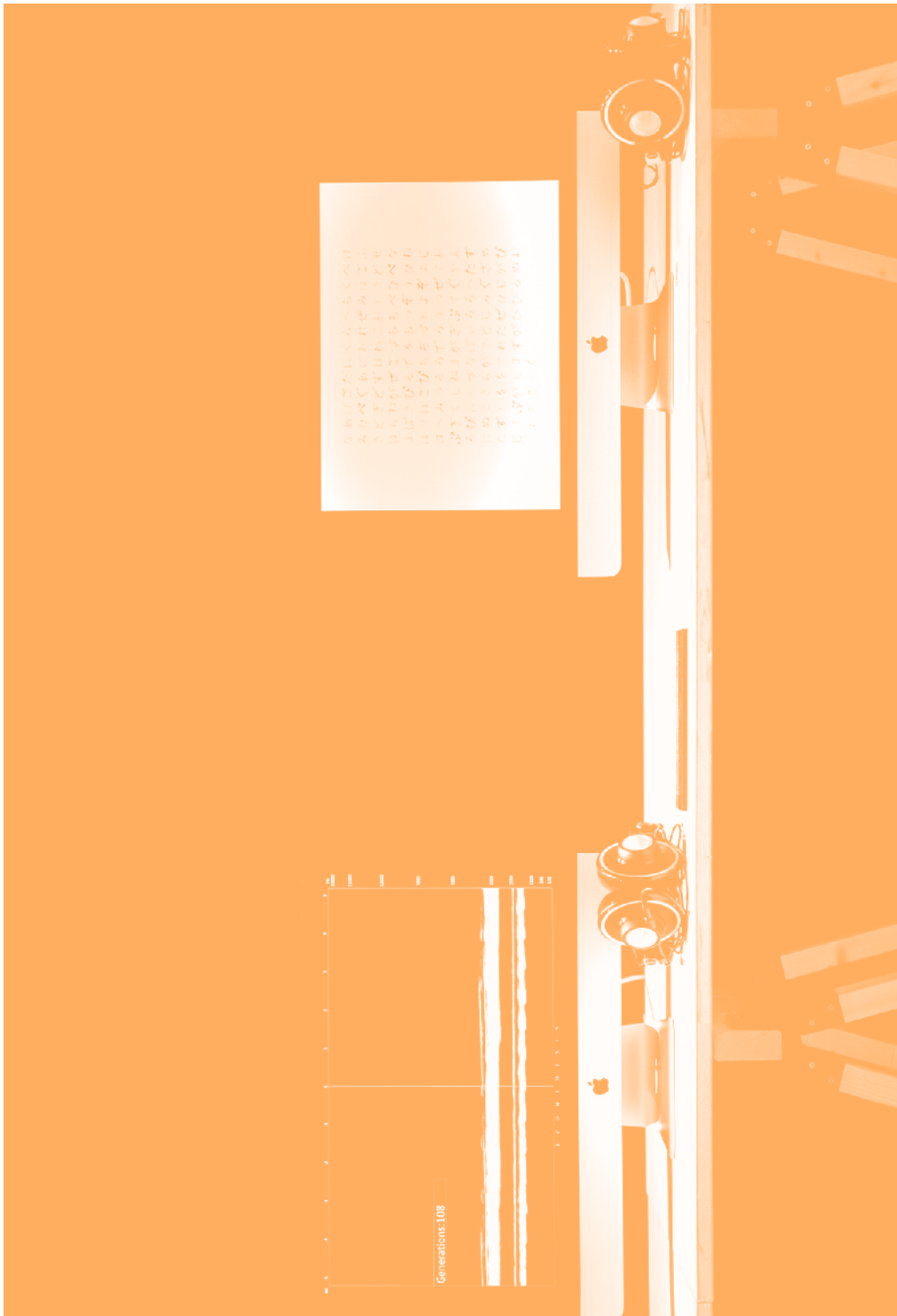
**2年次**



**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。

### 体験拡張表現プロジェクト

研究代表者 平林真実  
研究分担者 前田真二郎、小林孝浩  
2021年度-

リアルタイム時空間・情報空間における体験には、高度なテクノロジーと表現が必要とされます。テクノロジーを使いこなし、テクノロジーに適した高度な表現を研究することで、新たな体験拡張の創造をもたらす表現を目指しています。コーディングによる表現、XR技術や視覚や聴覚以外を用いた複合的な体験を対象とした研究を行い、また NxPC.Labの音楽イベントとの連携による実践的な展開を進めています。



プロジェクト発表展示の様子

### タイムベースドメディア・プロジェクト

研究代表者 三輪真弘  
研究分担者 前田真二郎、大久保美紀  
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なかで行われるさまざまな表現に注目し、特に「装置を用いた表現」を意識しながら、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。



『日々《変容の対象》8月』作曲:福島諭+濱地潤一(変容の対象)、映像:前田真二郎(日々"hibi"AUG)  
サラマンカホール 2023年9月18日

### 福祉の技術プロジェクト3

研究代表者 山田晃嗣  
研究分担者 小林孝浩  
2014年度-

日本では大震災の襲来が予想され、自然災害の被害規模が拡大しつつあるように感じられる状況です。このような脅威の下、災害から命を守ることはもちろんのこと、災害時にもより前向きに生きられるための技法が必要とされると考えます。ここでは、「備えない防災」をキーワードに実践的探究を目指します。また、多様化した現代社会において時折感じる不具合など、福祉に関わる課題を技術で解決することを試みます。



大垣特別支援学校と行った防災教育



## 場所・感覚・メディア

研究代表者 前林明次  
研究分担者 小林孝浩  
2022年度-

このプロジェクトでは、センサー・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。2年目となる2023年度は、様々な領域からゲストを招き「身体—環境」、「自然—文化」の关系的な問題を学ぶと同時に、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」(2017) 映像より

## Collaborative Design Research Project

研究代表者 鈴木宣也  
研究分担者 赤羽亨  
2023年度-

消費を前提とした社会的な閉塞感からサステ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。

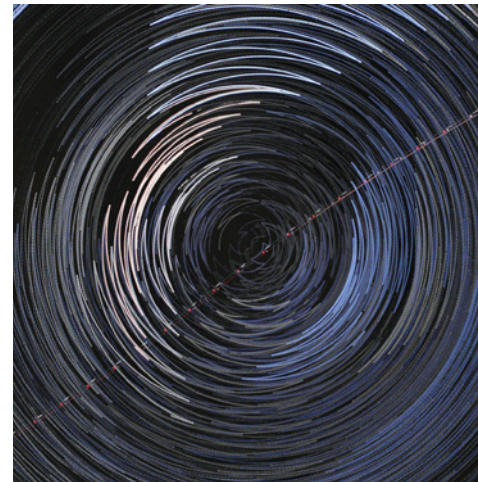


アイデアスケッチの様子

## 運動体設計

研究代表者 瀬川晃  
研究分担者 赤松正行、クワクポリョウタ  
2023年度-

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求します。「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

研究代表者 金山智子  
研究分担者 吉田茂樹、松井茂  
2023年度-

「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

# Faculty Members





## 教員紹介

18名18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



学長・教授  
鈴木宣也 D  
Suzuki Nobuya  
情報・デザイン工学

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。

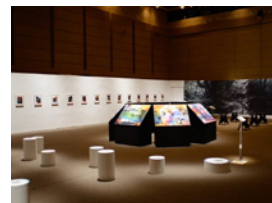


《つみきでえいご》  
英語とプログラミング  
を組み合わせた積み木  
型ツール



研究科長・教授  
赤松正行 D  
Akamatsu Masayuki  
クリティカル・サイクリング

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。

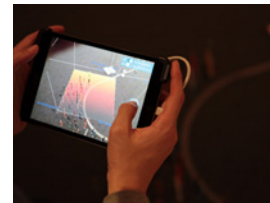


モバイルAR(拡張現実感)によるアート表現を  
探求するARARTプロ  
ジェクトの展覧会風景



産業文化研究センター長・教授  
赤羽亨 D  
Akabane Kyo  
インタラクションデザイン

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  
松井茂  
Matsui Shigeru  
詩、映像メディア学

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。



「マスメディアの中の芸術家像」(国際日本文化研究センター)での研究会資料



教授  
金山智子 D  
Kanayama Tomoko  
メディア・コミュニケーション

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。

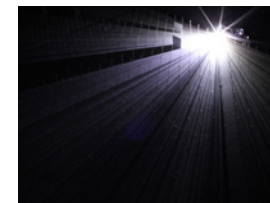


奄美大島のディ!ウェブ  
で参与観察



教授  
クワクポリョウタ D  
Kuwakubo Ryota  
メディア・アート

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。映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

小林茂 D

Kobayashi Shigeru

テクノロジーの哲学

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

小林孝浩 D

Kobayashi Takahiro

情報システム工学

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(回転式攪拌器)と熱源としてのロケットストーブ



教授

小林昌廣

Kobayashi Masahiro

表象文化論

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。



「岐阜おおがきビエンナーレ2015」クロージングトーク



教授

平林真実 D

Hirabayashi Masami

コミュニケーションシステム

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 D

Maeda Shinjiro

映像表現

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》/  
愛知県芸術劇場  
室内楽と映像によるアン  
サンプル



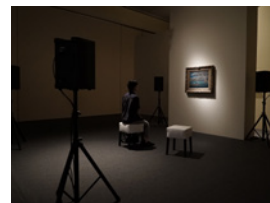
教授

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」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。



展覧会「場所をつくる旅」  
(岐阜県美術館)  
明治期の沖縄の風景画  
と立体音響による展示



教授

三輪真弘 D

Miwa Masahiro

作曲、現代音楽

コンピュータを用いたアルゴリズムック・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)



教授

山田晃嗣 D

Yamada Koji

情報工学

ネットワークの使い方や情報の共有のしかたに関する研究を行っている。最近は障がい者へ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



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。



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



准教授

大久保美紀 D

Okubo Miki

美学、芸術学

デジタルデ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):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 連鎖/反応」での展示風景、京都)



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。



「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)



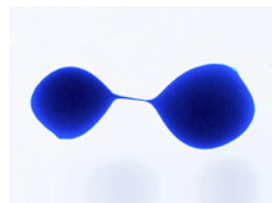
准教授

ホアン・マヌエル・カストロ

Juan Manuel Castro

メディア・アート

化学、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

## 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  
京都精華大学メディア表現学部 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)

飯田豊

立命館大学 産業社会学部現代社会学科 教授

大澤悟

デザインエンジニア(株式会社Takram)

大西暢夫

写真家・映画監督

小田原のどか

彫刻家・評論家・出版社代表

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

狩野幹人

三重大学 みえの未来図共創機構 准教授

木村悟之

映像作家  
EIZO WORKSHOP 主宰

小鷹研理

名古屋市立大学 芸術工学研究科 准教授

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  
美術評論家連盟 会長  
多摩美術大学・東京造形大学 客員教授

関口敦仁

愛知県立芸術大学デザイン・工芸科  
メディア映像専攻 特任教授

立石祥子

中部大学 人文学部コミュニケーション学科 助教

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)

伏田昌弘

東京コンピュータサービス株式会社

松田愛

富山大学 学術研究部 芸術文化学系 准教授

大和比呂志

音楽家・エンジニア  
シグナル・コンポーズ株式会社 代表取締役

山邊真幸

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  
武蔵野美術大学教養文化科目群 非常勤講師

山野弘樹

東京大学大学院総合文化研究科博士課程

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





# Environment

## 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。

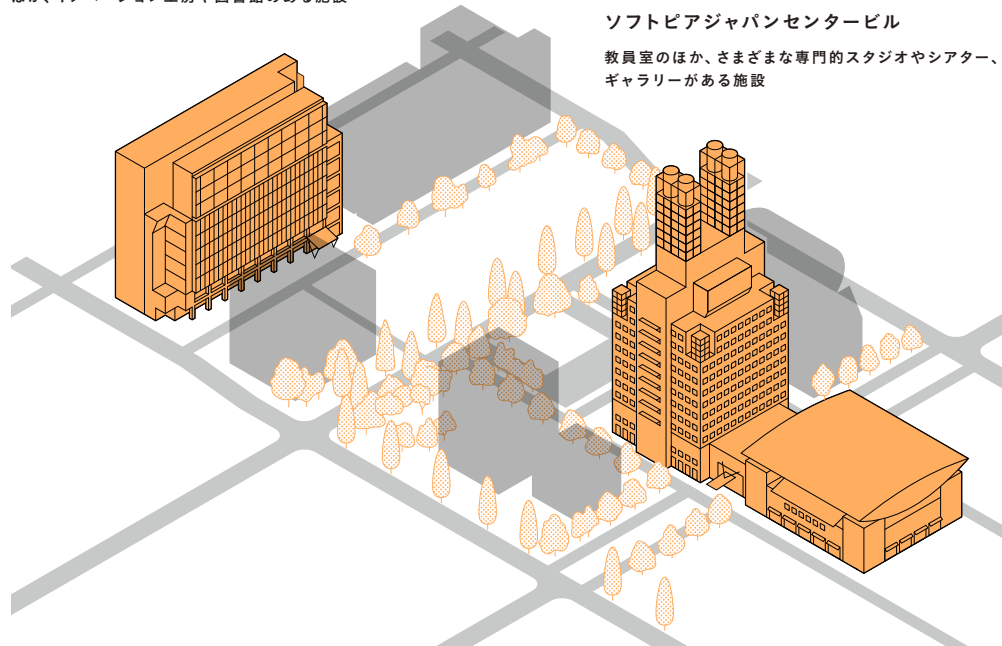
学生は、校舎内の施設を原則365日・24時間使用し、研究に取り組むことができます（図書館、イノベーション工房、金工室、木工室、システム管理室の利用は平日の日中のみ）。

### ワークショップ24

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。





**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、断裁機など、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。カメラやモニター、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。



**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。





**図書館** ワークショップ24 | 1F

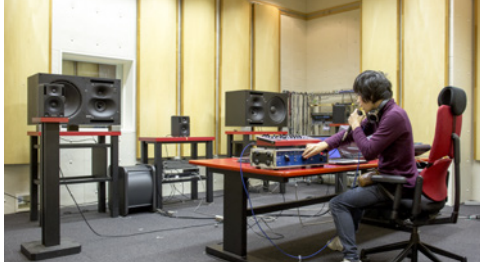
図書館では、情報、科学、芸術関連の専門書を中心として、現在約4万8千冊の図書や逐次刊行物を所蔵し、ビデオ、DVD等3千点以上の視聴覚資料を視聴することができます。研究資料の検索などのサービスも行っています。



**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。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。



**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。

**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。

**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。

**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。

**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。

**学生寮 [RIST]**

IAMASから大垣駅の間 (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。



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、インターネット回線

## 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  
 (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・クリエイティブ・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  
 福山女学園大学

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)

## 在学生・卒業生の活躍(2022年度)

今谷真太郎(博士前期課程2年)

《ARコミック「壁」》

XR CREATIVE AWARD 2022 大賞

CREATIVE HACK AWARD 2022 Wacom賞

今谷真太郎(博士前期課程2年)

『歩いて読み進めるARコミック』

異能vation 2022年度「ジェネレーションアワード」

部門 株式会社ゼロワンブラスター 企業特別賞

川田 祐太郎(博士前期課程2年)

《dægmæl paramekairós》

やまなしメディア芸術アワード2022 Y-SILVER(優

秀賞)

Behicle2(河合将也、塩澄祥大)(博士前期課程1年)

《AKS》

2022 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

第28回学生CGコンテスト エンターテインメント部

門 Partner Award アクセンチュア ソング賞

Behicle2(河合将也、塩澄祥大)(博士前期課程1年)

『改造自転車でもビリティマネジメント』

岐阜県技術活用型スタートアップ掘り起こし・加速化

支援事業プログラム採択

竹澤風太、石塚隆、森田明日香(博士前期課程1年)、椋

木新(社会人短期在学コース)

《Sewing Feelings》

2022 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

塩澄祥大(博士前期課程1年)

《構図と塗りの習作(猫)》

2022 アジアデジタルアート大賞展 FUKUOKA

学生カテゴリー 静止画部門 優秀賞

森田明日香(博士前期課程1年)

《Lag》

第28回学生CGコンテスト アート部門 Campus

Genius Award BRONZE 滝戸ドリタ評価員賞

ART AWARD TOKYO MARUNOUCHI 2022 選出

林暢彦(博士前期課程2年)

《Harness》

Contemporary Computer Music Concert

2022 ACSM116賞 / MOTUS賞

西尾秋乃(博士前期課程1年)

《戯れ子ばこ》

2022 Golden Pin Concept Design Award

Design Mark Winners

門田健嗣(博士前期課程1年)

《Nature/Posture》

2022年度グッドデザイン・ニューホープ賞 入選

阿部和樹(2022年卒業)

《Latent Space Explorer》

第28回学生CGコンテスト アート部門

Partner Award CCBT賞

第一回AIアートグランプリ 佳作入選

守下誠(2022年卒業)

《ARama!》

第28回学生CGコンテスト エンターテインメント部門

Campus Genius Award BRONZE 柳太漢 評価員賞

川又龍人(2022年卒業)

《inori》

第33回ザッカデザイン画コンペティション

大賞・査員賞(南馬越一義選考)

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》

The European Media Art Platform (EMAP) 採択

山辺真幸(2003年卒業・慶應義塾大学大学院政策・メ

ディア研究科)・

中川草(東海大学医学部基礎医学系分子生命科学)

『新型コロナウイルスゲノム系統樹の3次元可視化』

第33期可視化情報学会賞 技術賞

若見ありさ(2000年卒業)

《ガラッパどんと暮らす村》

映文連アワード2022 文部科学大臣賞

金箱淳一(2008年卒業・神戸芸術工科大学准教授)、

渡部直也、山村美紀、中村開、首藤圭介、内山博子

《Sympathetic Wear》

2022 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/福岡県知事賞

制作統括:東京都写真美術館 教育普及プログラム

監修:井上仁行(パンタグラフ)

制作:飯塚修平、江口拓人(artrecorder)、

村上寛光(卒業生・株式会社フリッカ)、

石田哲朗(東京都写真美術館)、

武内厚子(東京都写真美術館)

回転アニメーションWebアプリ「マジカループ」

2022 アジアデジタルアート大賞展 FUKUOKA

一般カテゴリー エンターテインメント(産業応用)

部門 優秀賞

# 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。

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/>



## REPORT 01

バーバラ・ヤツベツ

Barbara Jazbec



わたしの研究テーマはニュー・メディア・アートにおける「不気味さ」です。交換留学で多文化交流できたことは、わたしの研究において大変有益な時間でした。IAMAS事務局の教職員の方々はもちろん、在生も懇切丁寧にサポートしてくれたおかげで、日本における「不気味さ」に関する視点を彫り下げることができました。特にイノベーション工房がソフトピアジャパンセンタービルで展示したファイナル・プロジェクトの作品を作成させることに協力してくれたことへ、感謝をしています。言語面については大きな問題はありませんでした。IAMASの在生者が多くの活動に誘ったりお互いを分かり合うために努力してくれたので、大垣での生活はとても充実したものでした。わたしの研究に関して、先生方と興味深い話し合

いもでき、先生方からいただいたフィードバックによってさらに修士論文をまとめることができました。日本に来ることははじめてではなかったのですが、既に日本での生活形式になじみがありました。今回の交換留学での印象深い経験の一つは、IAMASの在生者たちに愛知県での稲刈りに誘われたことです。稲刈りの後に温泉へ行き、初めて温泉を体験しました。また滞在中に、滋賀県や岐阜県で行われた多くの展示会にもいくことができました。交換留学を通じて、IAMASでは素晴らしい経験ができました。新しい友人が多くできたのでこれからも連絡を取り続け、将来一緒にコラボレーションできたらと考えています

## REPORT 02

新垣隆海

Arakaki Takaumi



自分にとって交換留学制度を使ったリンツ美術工芸大学への留学は、今後の自分の活動を大きく拡張する体験となりました。初めての海外渡航で大きな不安がありましたが、いざ行ってみると、多くの人がサポートをしてくれて、充実した留学生活となりました。また、自分が渡航したタイミングはDOCUMENTA 15、VENEZIA BIENNALE、ARS ELECTRONICA、BERLIN BIENNALE、Unsound Festivalなど、数多くの芸術祭がヨーロッパ圏で開催され、ヨーロッパの先端の芸術に触れる機会を得ることができました。日本では体験できない教育や生活、文化を通し、自分が見ている世界を拡張する機会となりました。

# 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」、IAMASの活動を広く社会に広めるための「文化活動」、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」の3つを軸として活動しています。



## 地域連携・産学官連携活動



### 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。6年目となる2022年は、マイコンやセンサー、プロジェクターなどのICT機器を取り入れながら、「防災」と「プログラミング」を題材とした2つの講座を実践しました。



### 「ジュニア宇宙博士認定講座」における学習環境デザインの実践的研究

岐阜かかみがはら航空宇宙博物館が実施する子ども向け講座「ジュニア宇宙博士認定講座」の学習資源を活かした学習環境のデザインを、IAMASの施設「イノベーション工房」を用い、博物館や本学の卒業生と連携して展開しました。子どもたちの意欲を高められるような学習環境の提供を目指し、今年度のテーマ「ロケット」をモチーフに講座のトータルデザインを意識した教材の開発に取り組みました。

## 文化活動



### Ogaki Mini Maker Faire

Maker Faireは、電子工作、クラフト、ロボティクス、モビリティ、科学、アート/デザイン、電子楽器など、様々な分野のつくり手「Maker」たちが全国から集まり、つくったものを見せ、語り、その楽しさを共有するDIYの祭典です。Mini Maker Faireはコミュニティが主催するローカル版であり、2010年より隔年で開催してきた大垣は、2022年で7回目の開催となりました。2022年は物理会場（ソフトピアジャパンセンタービル）に加えて、〈メタバース〉会場での開催も実施しました。

## 広報・情報アーカイブ活動



### Kioskを使った展示型広報の展開

さまざまな場所でIAMASの学校紹介・連携活動報告を紹介することのできる展示方式の広報について計画し、空間デザインシステム「Kiosk」を用いて、企画から施工までを卒業生のデザインコレクティブ「LAP」と協働して行っています。2022年はIAMAS OPEN HOUSE 2022、大垣市役所、IAMAS2023での展示を行いました。

## 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

## 入試情報(2024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 2023年6月5日(月)–  
2023年6月8日(木)  
入学試験日 2023年6月24日(土)

### 第1回 第2回社会人短期在学コース入試

出願期間 2023年9月13日(水)–  
2023年9月19日(火)  
入学試験日 2023年10月7日(土)

### 第2回 第3回社会人短期在学コース入試

出願期間 2024年1月15日(月)–  
2024年1月18日(木)  
入学試験日 2024年2月3日(土)

### 【博士後期課程】

募集定員 3名

### 第1回

出願期間 2023年6月5日(月)–  
2023年6月8日(木)  
入学試験日 2023年6月25日(日)

### 第2回

出願期間 2023年9月13日(水)–  
2023年9月19日(火)  
入学試験日 2023年10月8日(日)

### 第3回

出願期間 2024年1月15日(月)–  
2024年1月18日(木)  
入学試験日 2024年2月4日(日)

### 入学試験日程の詳細はこちらをご覧ください



2024年度入学試験日程について

### 募集要項はこちらをご覧ください



博士前期課程募集要項



博士後期課程募集要項

### 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。

## 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

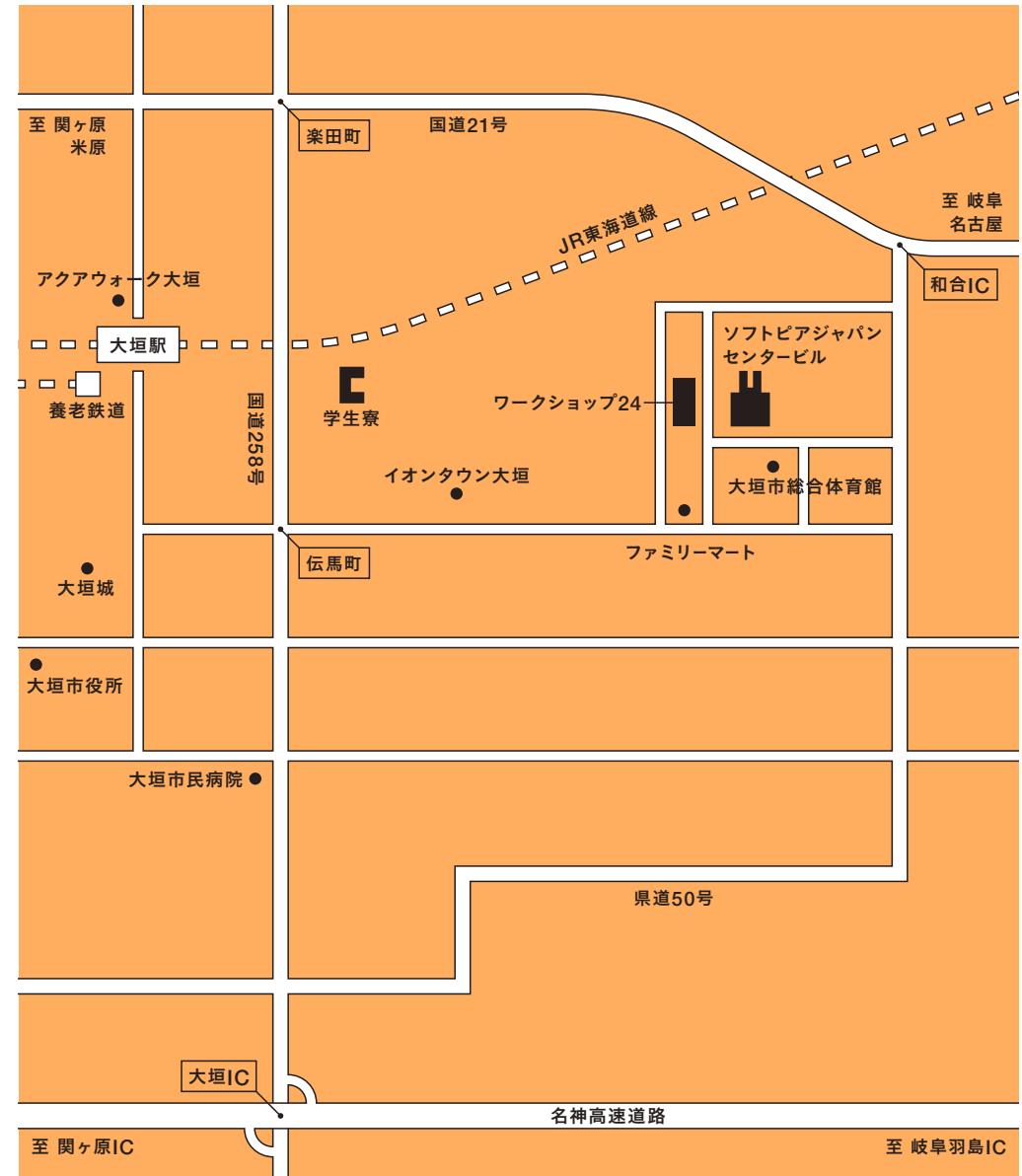
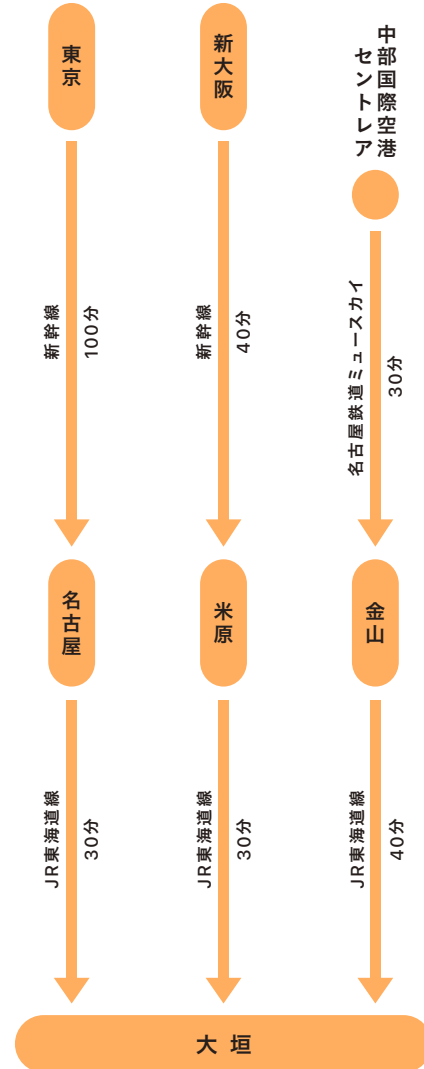
大垣駅より

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)





〒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](mailto:info@ml.iamas.ac.jp)

発行: 情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]

発行日: 2023年4月1日

編集: 赤羽亨、佐々木樹、前田真二郎

デザイン: 中村直永

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2023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](http://www.iamas.ac.jp)