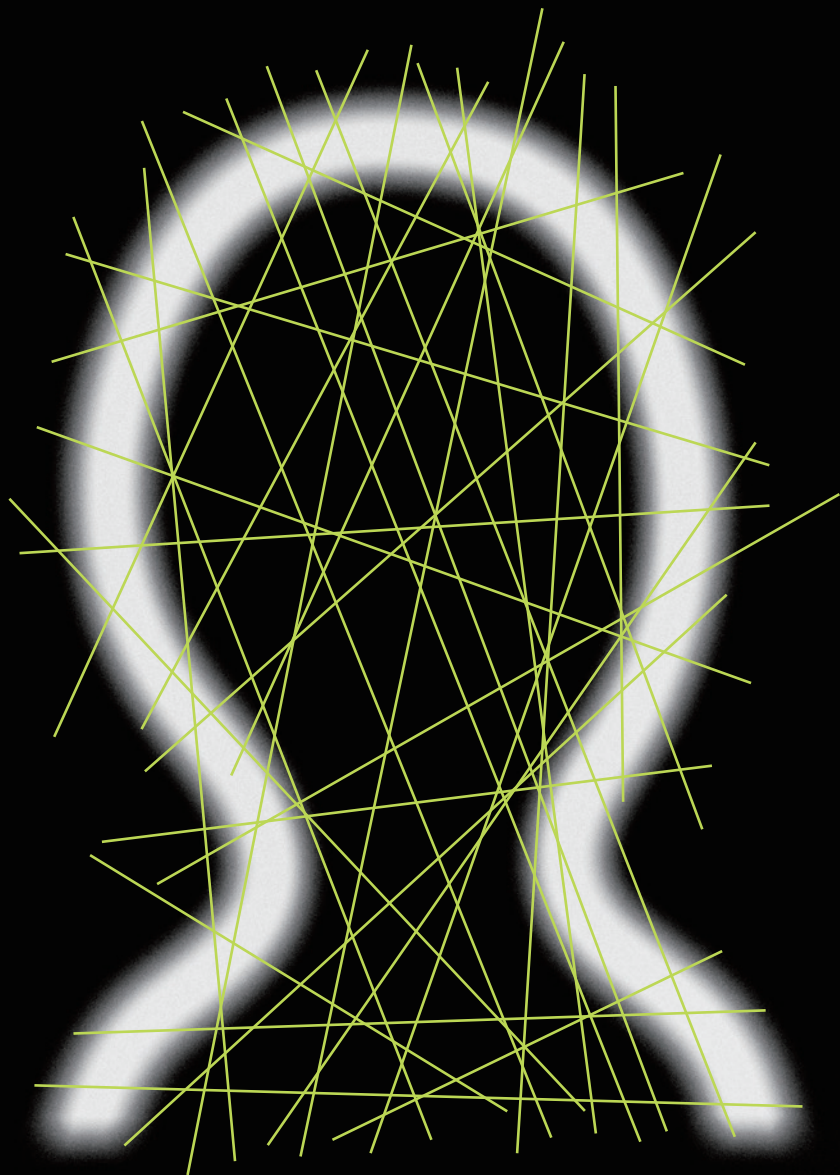


IAMAS SCHOOL GUIDE

2024



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



IAMAS SCHOOL GUIDE 2024



情報科学芸術大学院大学

Institute of Advanced Media Arts and Sciences

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
- 40 交換留学
- 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 04

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28年、情報科学芸術大学院大学設立から23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、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

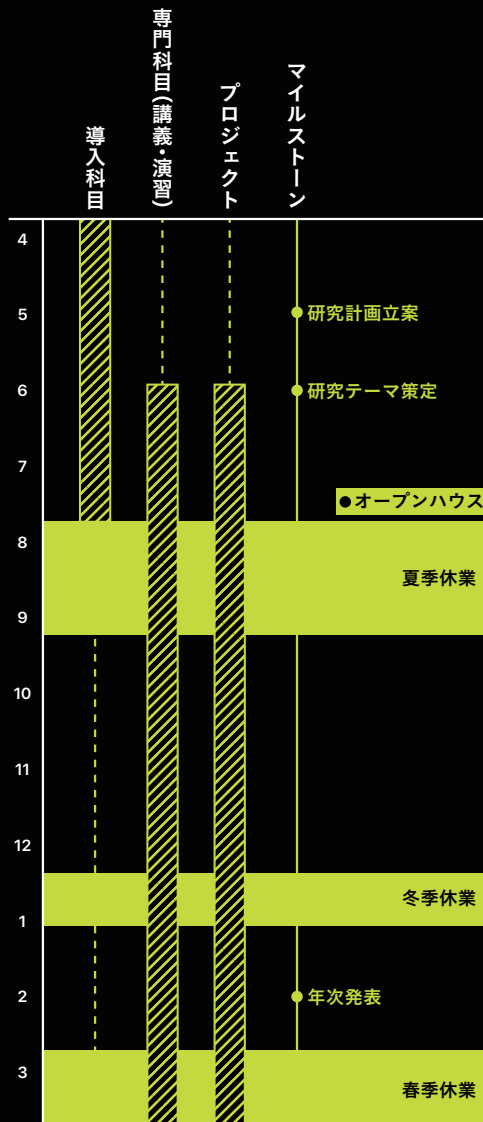
博士前期課程(修士)

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。

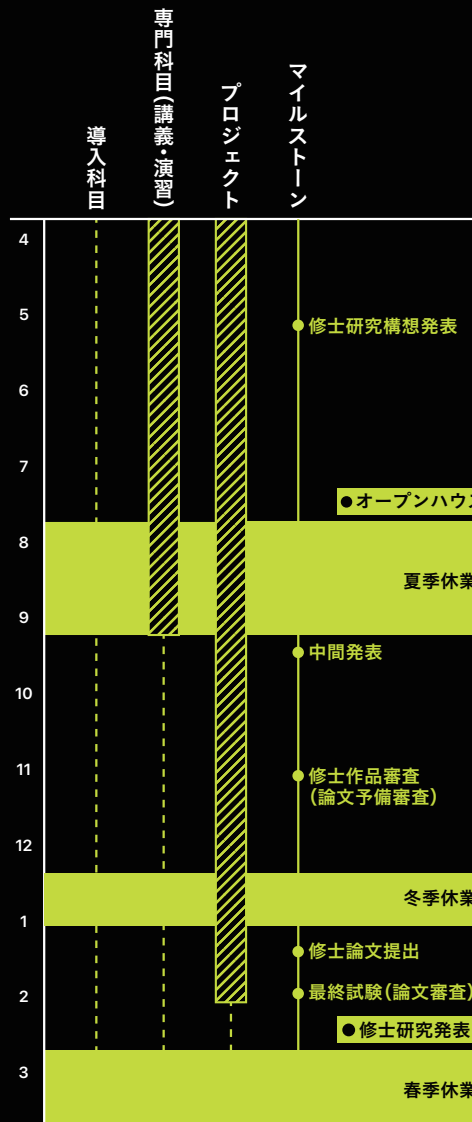
入学後最初に受講する導入科目は、共同作業やディスカッションを中心とするワークショップ形式の授業です。博士前期課程(1年次・2年次)では、1年次に研究の基礎となる科目の受講を通じて知識と技術を養い、プロジェクト科目で応用力を養います。2年次は各学生の修士研究を中心に活動し、その成果として修士作品や修士論文をまとめ、修士号の取得を目指します。社会人短期在学コースは、作品制作や社会活動などの実績や、企業などでの先駆的な研究・開発テーマを基に研究を進めることを前提として、通常は2年間の博士前期課程を1年間に凝縮したカリキュラムで実施するコースです。

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。

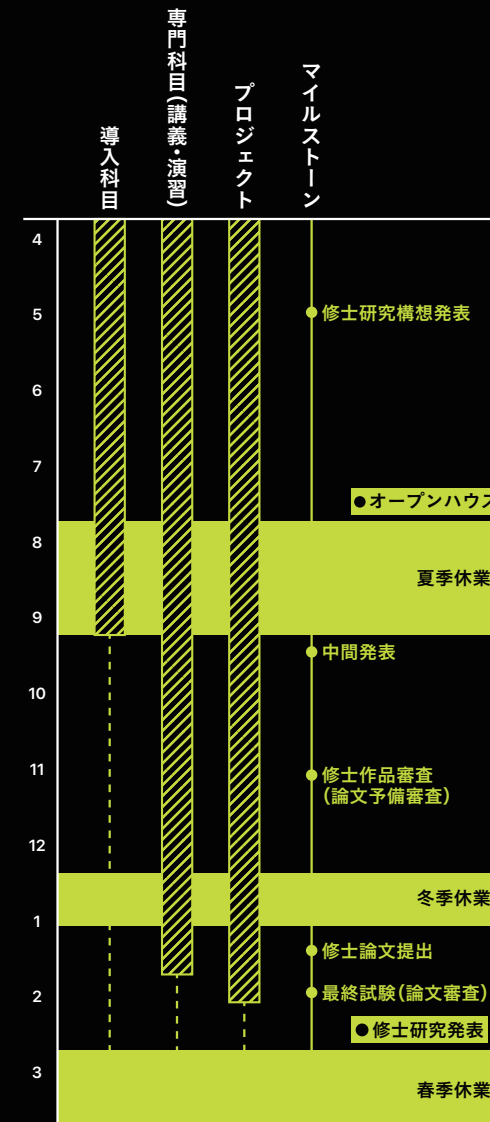
1年次



2年次



社会人短期在学コース



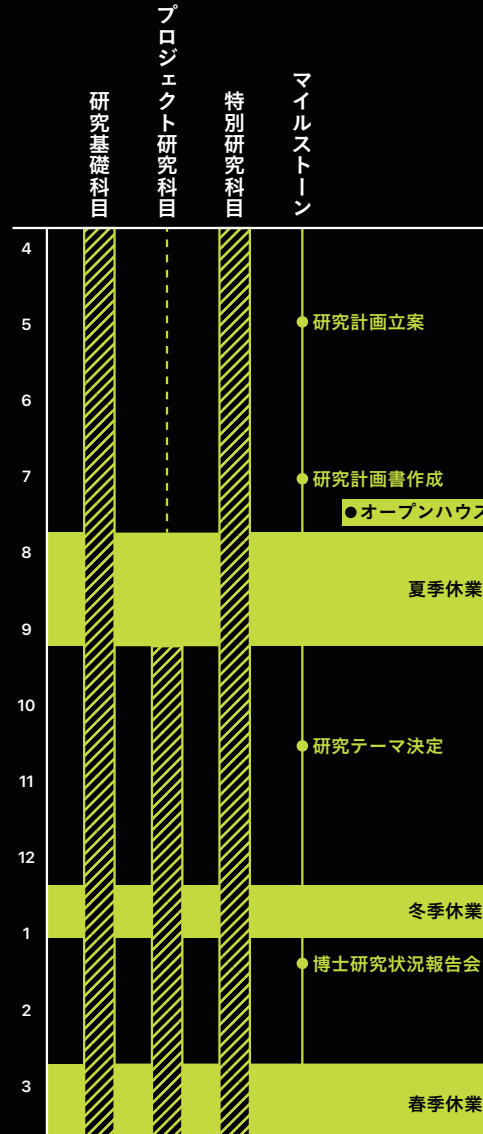
博士後期課程（博士）

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。

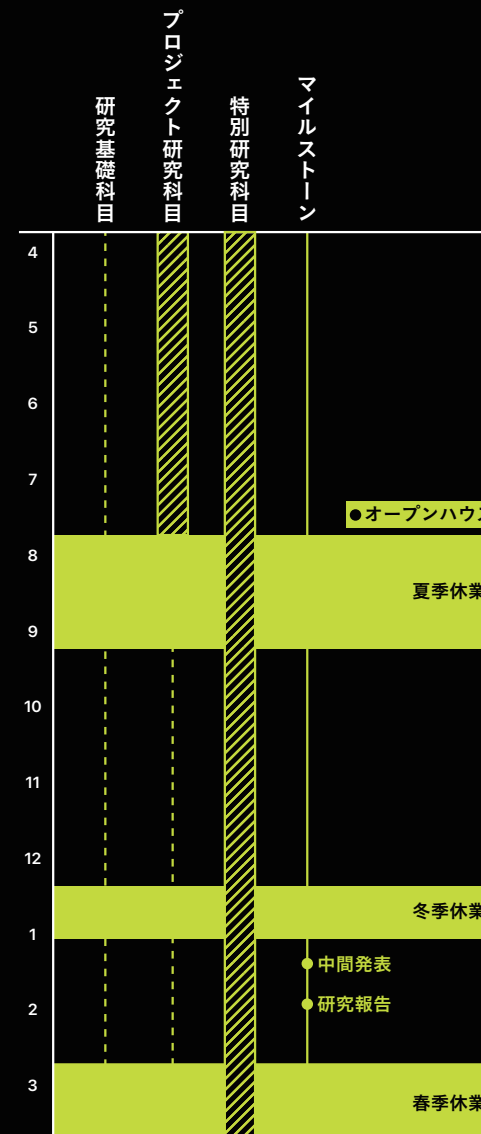
1年次には、各自のテーマに基づく研究視点から、さらに学際的・国際的な視点に立つ研究遂行力を養い、メディア表現へ向けた研究方法論を学びます。社会との接続を踏まえたプロジェクトを企画立案し、実践しながら研究を進めます。2年次には、研究計画に基づき論文・制作に関する研究を進め、「中間審査発表会」へ向けて研究成果をまとめます。3年次には、前期・後期の「博士論文予備審査会」を経て、博士論文を提出します。

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、自ら進进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。

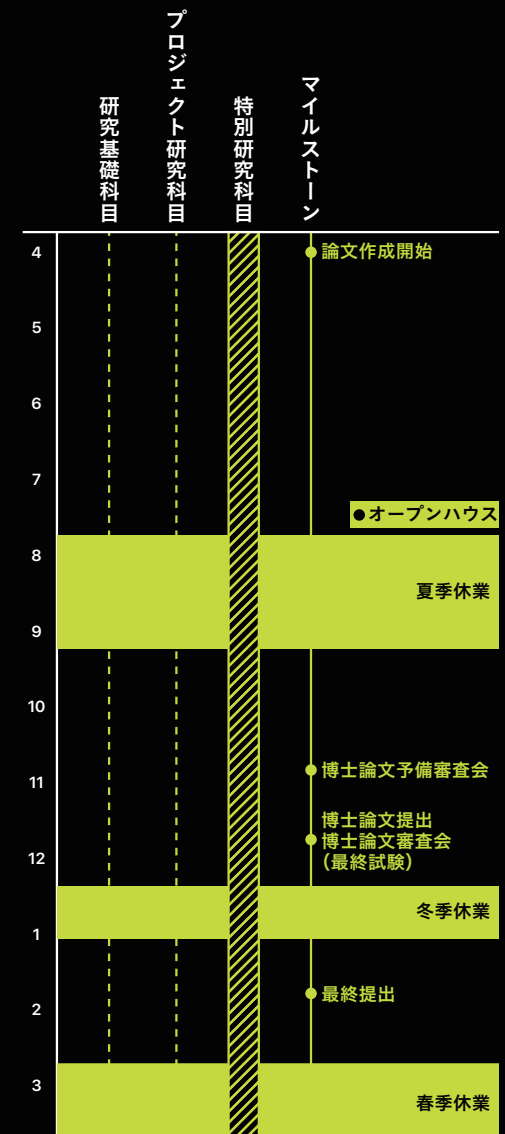
1年次



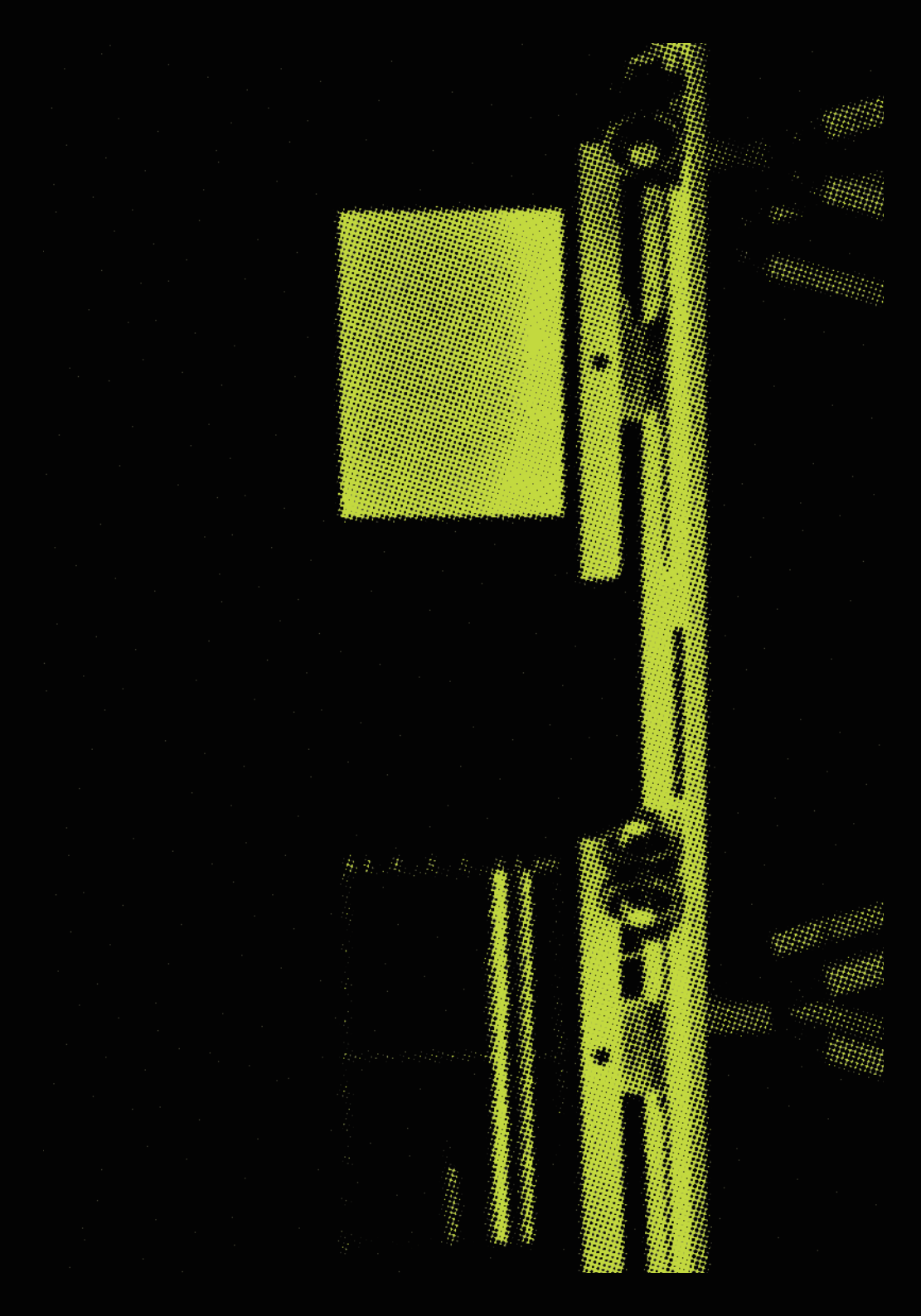
2年次



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

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-

現代社会においてライフスタイルのみならず、価値観なども多様化しています。そうした現代に生きる中で、時折感じる課題や不具合を技術で解決し、新しい生き方を提案し、希望に満ちた未来を目指します。本プロジェクトでは、障がい者福祉などに代表される「狭義の福祉」に限定することなく、我々の「身近にある福祉」など幅広い内容を扱っています。



オープンハウスでの展示

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。3年目となる2024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」(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。

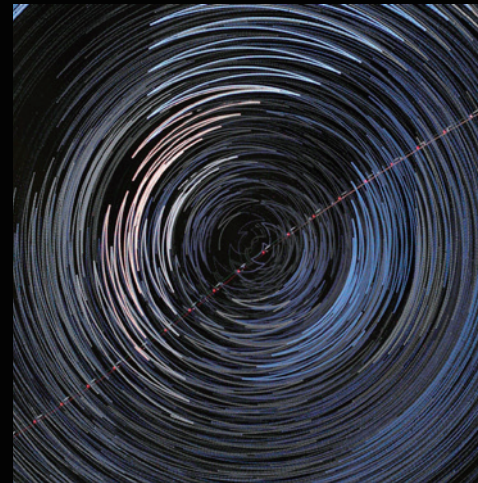


アイデアスケッチの様子

運動体設計

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・モホイーナジ: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

テクノロジーの〈解釈学〉

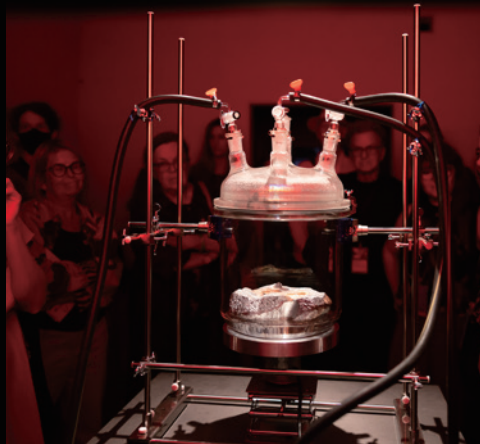
研究代表者 小林茂
研究分担者 大久保美紀
2024年度-

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。

Extreme Biologies

研究代表者 ホアン・カストロ
研究分担者 前林明次
2024年度-

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

Faculty Members

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



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索するARARTプロジェクトの展覧会風景



学長・教授

鈴木宣也 D

Suzuki Nobuyuki

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ティブ・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。



〈つみぎでえいご〉
英語とプログラミングを組み合わせた積み木型ツール



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 D

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!ウェイブで参与観察



教授

クワクボリョウタ 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」クローゼングトーク



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

山田晃嗣 D

Yamada Koji

情報工学

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。最近では障がい者や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を行っている。



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〉に着目し、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

菅実花 D

Kan Mika

現代美術

写真文化と、人形の文脈を交錯させ、主に19世紀の文化をリファレンスに、人形・写真・光学装置を用いて「人間と非人間の境界」を問う。人形写真という二重にメディア化されたイメージによって、生命と非生命、過去と未来、虚実など対比そのものを攪乱する。



《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 D

Tobitani Kensuke

情報工学

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)



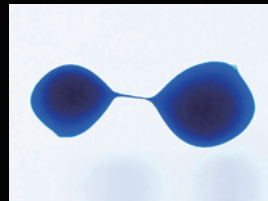
准教授

ホアン・マヌエル・カストロ

Juan Manuel Castro

メディア・アート

化学、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

安藤泰彦

現代美術作家 (KOSUGI+ANDO, BEACON Project Team)

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

小鷹研理

名古屋市立大学 芸術工学研究科 准教授

四方幸子

キュレーター
美術評論家連盟 会長
対話と創造の森アーティスト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・京都芸術大学非常勤講師

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

原島大輔

早稲田大学次世代ロボット研究機構 研究助手

平井靖史

慶應義塾大学文学部教授

平塚弥生

フードビジネスコンサルタント
株式会社 Coneru 代表

廣瀬周士

フリーランス sketch on 主宰

宮下芳明

明治大学総合数理学部 専任教授

三輪真弘

作曲家
京都芸術大学文明哲学研究所 教授

椋木 新

エンジニア
ローランド ディー・ジー・株式会社



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]



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)

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。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。



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



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

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。



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

※いずれに入居できるかは、希望を確認のうえ抽選で決定します。

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
 (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)



在学生・卒業生の活躍(2023年度)

山岸奏大(博士前期課程2年)

《Grasp(er)》

2023 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

大賞/総務大臣賞

ISCA2023 (INTERNATIONAL STUDENTS

CREATIVE AWARD 2023)

デジタルコンテンツ部門 優秀作

竹澤風太(博士前期課程2年)

制作協力: 椋木新(2023年卒業)、平本大輔(博士前期課程2年)、塩澄祥大(博士前期課程2年)、成瀬陽太(博士前期課程1年)

《Informalized Void》

第29回 学生CGコンテスト

アート&ニューメディア部門 最優秀賞

日テレマジナリウムアワード

XR部門 BRONZE MEDAL

2023 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 入賞

門田健嗣(博士前期課程2年)

《風景を採取する自転車建築》

2023年度 第39回 JIA東海支部設計競技 金賞受賞

志村翔太(博士前期課程1年)

《異邦人》

2023 アジアデジタルアート大賞展 FUKUOKA

学生カテゴリー 動画部門 優秀賞

JACKSON kaki(新垣隆海)(博士前期課程2年)

《Avater Performance “桃太郎”》

《VR Audio Visual Performance “存在している”》

日テレマジナリウムアワード

メタバース部門 審査員奨励賞

兒島 朋笑(博士前期課程1年)

《I was there then》

2023 19th WOCMAT (Workshop on Computer Music and Audio Technology) 入選

19th 2023 WOCMAT Phil Winsor International

Youth Computer Music Competition Award

ノミネート

今谷真太郎(2023年卒業)

《ARコミック「壁」》

日テレマジナリウムアワード

XR部門 SILVER MEDAL

阿部和樹(2022年卒業)

《アイミノカタチ》

第二回AIアートグランプリ 優秀賞

2023 アジアデジタルアート大賞展 FUKUOKA

一般カテゴリー 静止画部門 優秀賞

大越円香(2023年卒業)

《Surface drawing》

anonymous art project competition 特別賞

伏田昌弘(2020年卒業)

《Avatar Jockey》

NAGOYA NEW クリエイター映像AWARD

VR部門 準グランプリ

金箱淳一(2008年卒業・神戸芸術工科大学准教授)、

平島有紗、首藤圭介、永吉宏行、山村美紀、内山博子

《Blooming Boundary》

2023 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 入賞

長野櫻子(博士前期課程2年)

《それぞれの日々》

令和5年度文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業 国内クリエイター創作支援プログラム採択

川田祐太郎(2023年卒業)

《Formation and Perceptualization of “Kairosymbiosis” : Human-Paramecium Interplay》

令和5年度文化庁メディア芸術クリエイター育成支援

事業 国内クリエイター創作支援プログラム採択

堂園翔矢(2014年卒業)

《ORBITAL ART –芸術と科学の領域横断コラボレーションによる軌道芸術作品の制作》

令和5年度文化庁メディア芸術クリエイター育成支援

事業 国内クリエイター創作支援プログラム採択

塩澄祥大(博士前期課程2年)

《BMXグラフィティ》

令和5年度文化庁メディア芸術クリエイター育成支援

事業 国内クリエイター発表支援プログラム採択

小林玲衣奈(2023年卒業)

《あわいのために》

令和5年度文化庁メディア芸術クリエイター育成支援

事業 国内クリエイター発表支援プログラム採択

柴田一秀(サイバーターン)(2021年卒業)

《サイバーターン》

令和5年度文化庁メディア芸術クリエイター育成支援

事業 国内クリエイター発表支援プログラム採択

すずえり(鈴木英倫子)(2007年卒業)

「移動について」

「OPEN SITE 8」2023年度実施企画 展示部門採択



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

ザンソプロー・ダフネ
Dafni Xanthopoulou



IAMAS滞在中に前林明次先生の「場所・感覚・メディア」の授業を履修しました。IAMASの国際交流員のルベア・エリックさんのおかげで積極的に参加することができました。

授業では柳ヶ瀬でのフィールドワークを軸に、その土地の歴史や性質についてのディスカッションを行いました。前林先生は、柳ヶ瀬はかつて織物産業が盛んだったこと、現在は社会経済の変化を受けて新たなアイデンティティを模索している土地であることを示してくださいました。これは、私の国でもよく知られているグローバル化と都市の高級化とも繋がる問題だと理解しました。

私は滞在中にコスモフォニアという課題にも取り組みました。「コスモス」(ギリシャ語の「世界」)

と「フォネ」(ギリシャ語の「声」)に由来する題名は「コスモゴニア」を暗示したもので、その意味は「天地開闢」です。私はフィールドレコーダーで録音しながら柳ヶ瀬を散策しました。その録音をスペクトル分析し、3次元のハイトマップを作りました。帰国後、このモデルを用いてUnity3Dの仮想的な地形を作成しました。この小さな仮想世界は、11月6日の柳ヶ瀬のサウンドスケープから生まれたデジタル・ツインです。柳ヶ瀬には人間と人間以上の音を出している存在が鮮やかに交わっていて、その領域にこそ柳ヶ瀬の本質が宿っています。滞在中の経験はとても有意義で、私の研究に欠かせないものになりました。IAMASの皆様感謝しています。

REPORT 02

石塚隆
Ishizuka Ryu



研究も定まらない中、修士2年の4月から7月ということで、不安が大きく影を伸ばし、正直卒業を1年先延ばしにする覚悟で空を飛んだのですが、前にIAMASに来た留学生が「ご飯奢り返すから来て!」と言ってくれて、振り返れば刺激的な経験ばかりが身体に染み込んでいて、研究の終盤になってその経験が滲み出てきました。現地のアーティストと出会って日本のアートシーンとの違いについて話したり、スイスの世界的アートフェア『Art Basel』に行くことができ、アート業界に対する見方、自身の制作の向き合い方など、色んな視点が相対化されて自分の狭い価値観にポコポコと穴があけられました。そのおかげで帰国後はIAMASの2年間を岐阜での滞在制作として向き合い直し、色んな人や場

所との縁を大事にして、その環境で“生き”、“創る”ことができました。

作品を見るためにスニーカーで雪山に登ったり、電車を間違えてドイツの僻地で野宿をしたり、言葉も交わさずに人と踊ったり、下手くそな英語でトルコ人と人生について語り合ったり、思い返せば研究のことよりも刺激的な記憶の方が身体の奥底に分厚く居座っていますが、それもこれも、研究の相談をしたにもかかわらず、先生方から「今しかできない経験をした方がいい」と、“遊ぶ”ことに背中を押してくれたおかげです。ものづくりをする上で自分の“今”に向き合う貴重な時間をくれたこの交換留学に感謝しています。

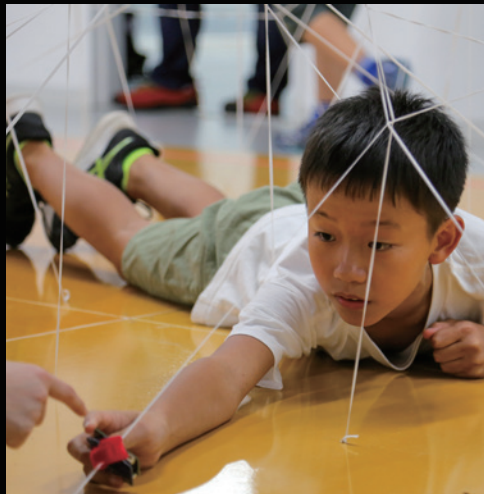
RCIC

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。7年目となる2023年は、ゴムを束ね、通り抜けることを繰り返し遊ぶことで、計画と実行という、プログラミングの考え方を身体で体感するワークショップ「ゴムの森」を実施しました。ワークショップの企画・運営は、博士前期課程プロジェクト演習「Collaborative Design Research Project」が一環して行いました。



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「人工衛星」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みました。また、今年度から新たにARを通して学習・鑑賞するシステムを設計し、空宙博と協働で子どもたちが体験的に学習する展示空間のあり方を検討しました。

広報・情報アーカイブ活動



「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 2023」、「IAMAS2024」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。

文化活動



岐阜おおがきピエンナーレ

「岐阜おおがきピエンナーレ」は、2004年より隔年で行われ、今年度は10回目の節目を迎えました。今年度のテーマ〈方法/Method〉は、美術家の中ザワヒデキが提唱し、本学教員の松井茂、三輪真弘がメンバーとして2000-2004年に活動した芸術運動「方法」に焦点を当てました。これは、三輪真弘退任記念展としての意味も兼ねた展覧会「IAMAS ARTIST FILE #09 〈方法主義芸術〉—規則・解釈・(反)身体」と連動し、シンポジウム等も合わせて行いました。

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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - 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(2025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 2024年6月3日(月)～

2024年6月6日(木)

入学試験日 2024年6月22日(土)

第1回 | 第2回社会人短期在学コース入試

出願期間 2024年9月11日(水)～

2024年9月17日(火)

入学試験日 2024年10月5日(土)

第2回 | 第3回社会人短期在学コース入試

出願期間 2025年1月14日(火)～

2025年1月17日(金)

入学試験日 2025年2月1日(土)

[博士後期課程]

募集定員 3名

第1回

出願期間 2024年6月3日(月)～

2024年6月6日(木)

入学試験日 2024年6月23日(日)

第2回

出願期間 2024年9月11日(水)～

2024年9月17日(火)

入学試験日 2024年10月6日(日)

第3回

出願期間 2025年1月14日(火)～

2025年1月17日(金)

入学試験日 2025年2月2日(日)

入学試験日程の詳細はこちらをご覧ください



2025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定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

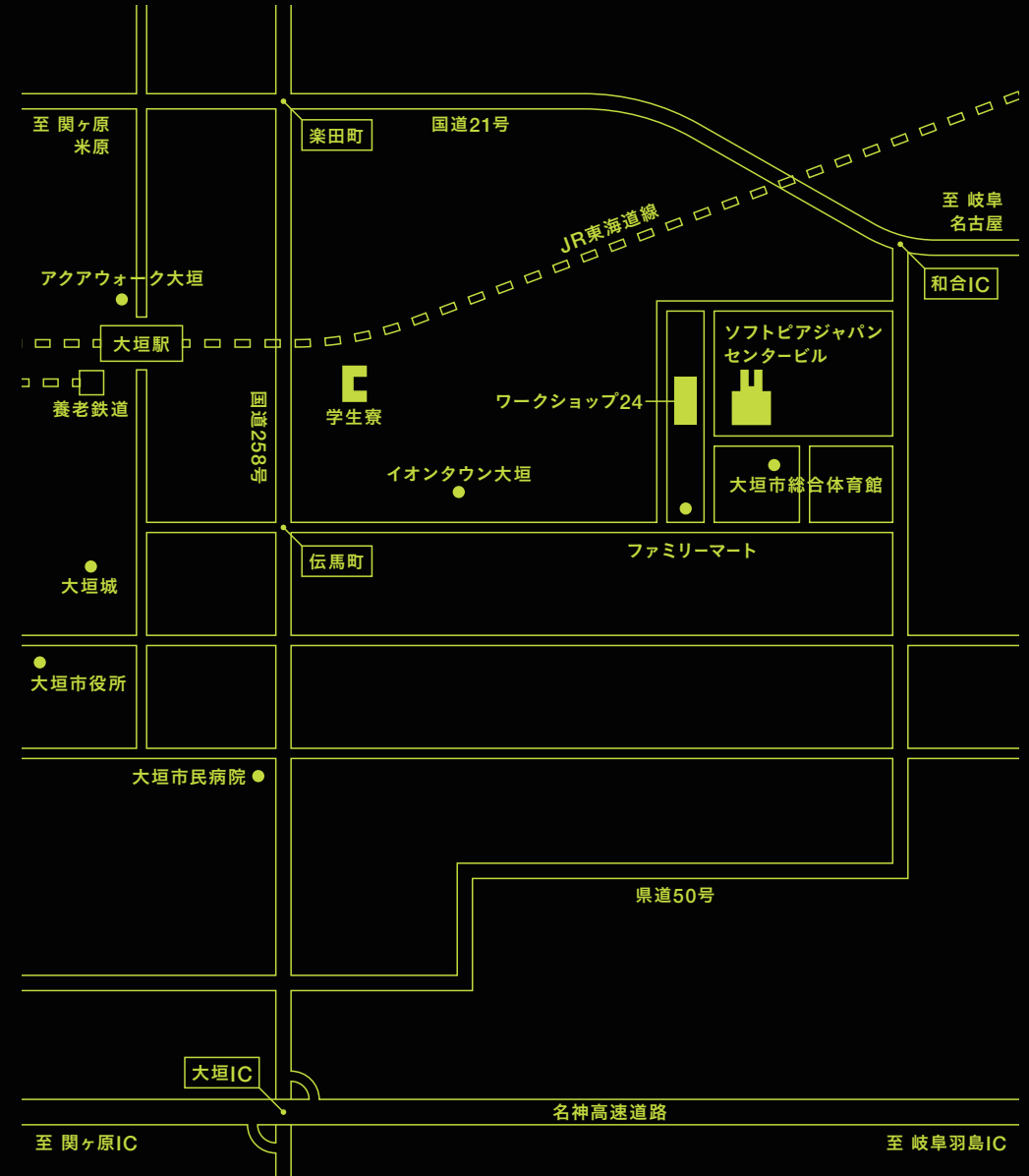
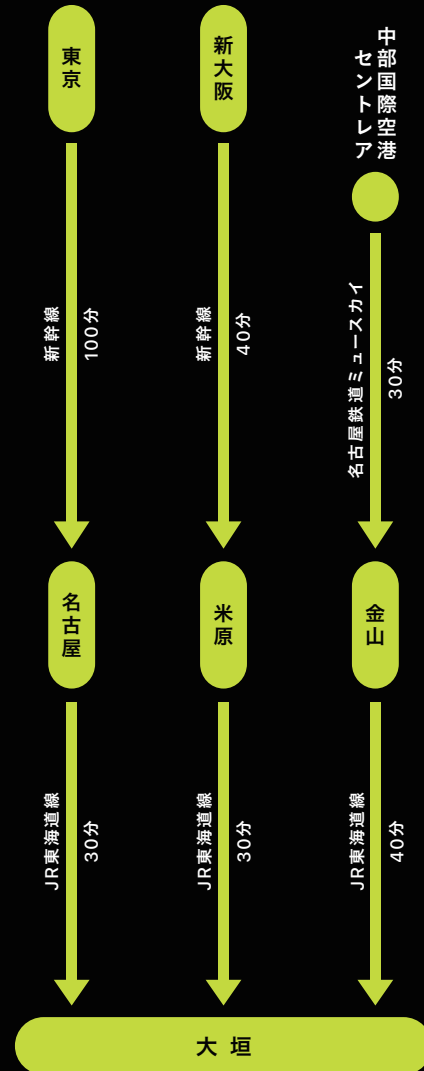
タクシー JR大垣駅南口から約10分

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)





情報科学芸術大学院大学

Institute of Advanced Media Arts and Sciences

〒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：2024年4月1日

編集：赤羽亨、前田真二郎、福島諭

デザイン：中村直永

写真：今井正由己、丸尾隆一、小濱史雄

本書からの無断転載を禁じます。

掲載内容は2024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



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