

IAMAS2025
情報科学芸術大学院大学
第23期生修了研究発表会・プロジェクト研究発表会

IAMAS
2025

情報科学芸術大学院大学
第23期生修了研究発表会
/ プロジェクト研究発表会
Graduation Research Exhibition
and Project Research Exhibition
Institute of Advanced Media Arts and Sciences

2.21^金 24^{月・振休}
10:00 - 18:00

岐阜県大垣市加賀野4丁目1番地7号
ソフトピアジャパン・センタービル

ごあいさつ

このたび情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] は、「IAMAS 2025」と題して、第23期生による修了研究発表会を開催します。IAMASでは、芸術、工学、デザイン、社会学といった様々な専門領域を持つ学生が、領域を横断して制作・研究を行なっています。その集大成として、制作した修士研究作品をここに発表します。

今年度のテーマは「苦悩と誠実」です。23期生は、個々の研究活動において、一筋縄ではいかない困難に直面し、何度も悩み、苦しむ場面がありました。それでも、自身と研究に深く向き合い、誠実に取り組むことで、作品・研究を強固なものへと形作りました。バックグラウンドも違えば研究領域も違う、そんな23期生が、ときに滑らかで、ときに粗い軌跡を残しながら、それぞれ異なる形の円環を描くように内省と挑戦を重ねていくこの姿勢は、23期生に共通するものとして深く根付いています。

IAMASとは

情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] は、岐阜県が2001年に開学した大学院大学（博士前期課程[修士]＋博士後期課程[博士]、メディア表現研究科一専攻）です。充実した講師陣による少数定員の大学院大学として海外にも広く知られ、英文名称 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。

IAMAS2025に関するお問い合わせ

IAMAS2025に関するお問い合わせは下記までご連絡をお願いいたします。

MAIL: iamas25@ml.iamas.ac.jp

TEL: 0584-75-6600

TAX: 0584-75-6637

WEB: <https://www.iamas.ac.jp/exhibit25/>

開催概要・アクセス

会 期 2025 年 2 月 21 日（金）－ 2 月 24 日（月・振休）

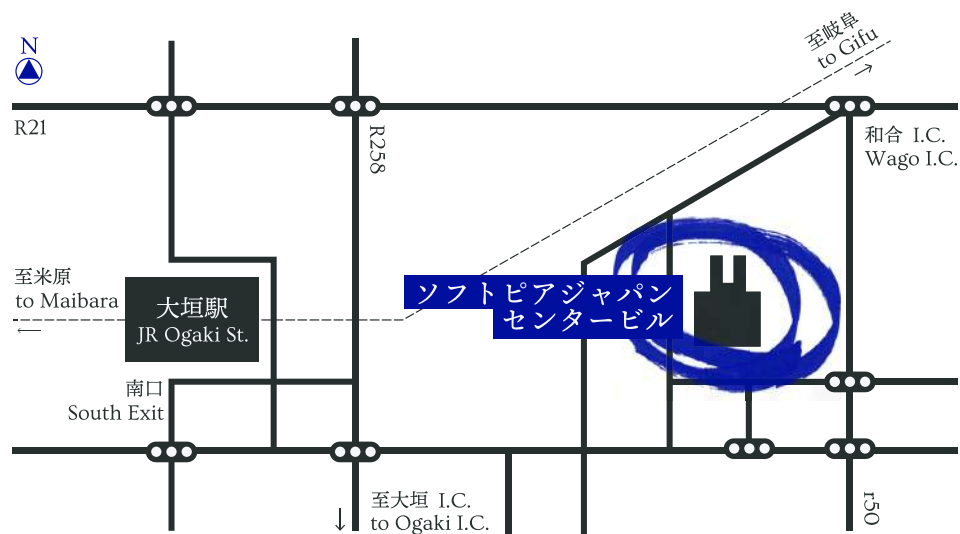
時 間 10:00－18:00（初日のみ 13:00－）

場 所 岐阜県大垣市加賀野 4 丁目 1 番地 7 ソフトピアジャパン・センタービル

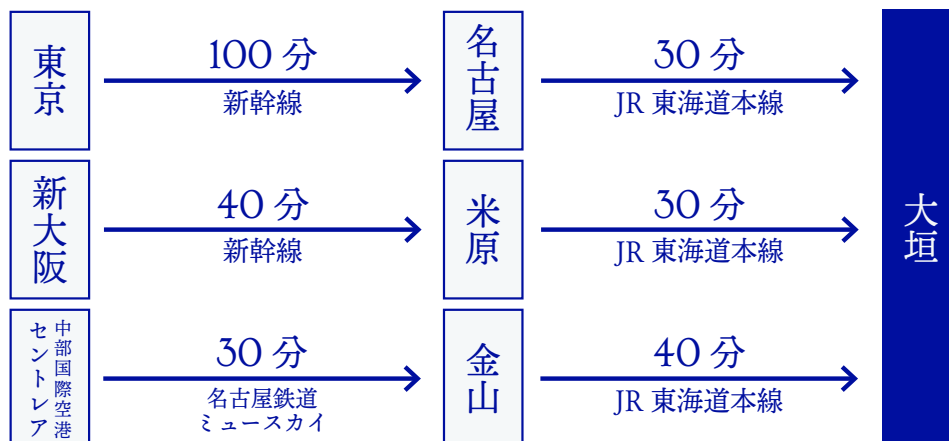
入 場 料 無料

主 催 情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]

会期周辺地図



各都市から大垣へ



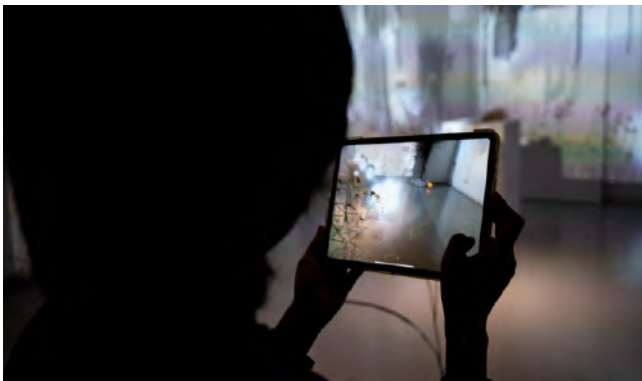
Shader を活用したワークショップを通じた線形代数の各項目に対する意識の変化と Shader 技術の普及に関する研究



プログラミング教育の普及に伴い、プログラミングで線形代数を利用する Shader を活用した3つのワークショップを企画・実施。Shader 独自のアプローチやレイマーチングの習得を通じ、参加者の年齢やスキルに応じた三段階の目標設定で継続利用を促進。Shader の継続利用による線形代数各要素の理解度の変化を計測した。展示では各ワークショップの設計資料や開発したアプリケーションの展示を行う。

嶋晏澄

AR 拳式



AR を使った参加型拳式

竹本誠

Seeing Exercise



2 部構成の短編映像作品。前半は撮影時に気づかなかった映像内の要素にアフレコで言及し、撮影者の主観的な視覚とカメラの客観的な視覚の違いを意識化させた。後半は 50 秒のモノクロ・サイレント映像で、リュミエール映画を彷彿とさせる視覚世界を提示した。本作は、観賞者の能動的な鑑賞によって新たな視覚体験の発見を促すことを目標に制作した。

宮崎那奈子

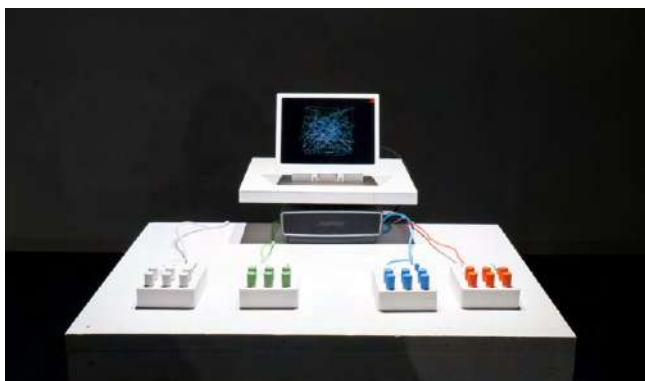
Trust Thy Scars（あなたの傷を信頼して）



氷・土といった変容する物質を用いた本作品は、展示中も刻々と変化し続けます。氷の手が水となり溶けて揮発していくと同時に、水は素焼きの土器に受け止められ、やがて大気へと変化していきます。癒えていく過程のようにも見えるその様相を通して、本質的な治癒とは何かを問い続けます。同時に、自然の一部としての身体が大きな生命の循環の中にあり、地球の諸問題とも深く繋がっていることを示唆しています。

後藤朋美

Superposition machine/Vibes watcher



Superposition machine は、音と形が出力される多人数参加型ヴィジュアルシンセサイザーです。本装置を複数人で操作すると無目的であるにも関わらず発生する一体感のような感覚がグループに発生し、この現象を Vibes と定義しました。Vibes 現象を観測するための観測装置 Vibes Watcher はリアルタイムに感覚の測定を通じて現象の観察を行うことができます。

浅井睦

虫・あなたのチューブ



『虫・あなたのチューブ』は、複数のタッチディスプレイとそれらを接続するチューブ、接触する鑑賞者の身体の間を移動する「虫」から構成されている。「虫」は、文字として表現されながら、その在り処を変えていく。「虫」はタッチディスプレイに接触した指の下で文字としての形を失うことで、触れた身体の中に「虫」が移ることを想像させる。また、接触した指の下に文字が出現することでタッチディスプレイに「虫」が移ることを想像させる。作品によって、「虫」の在り処としての身体、「虫」が出入する通路としての身体を見出ししていく。

猪崎康世

修士作品紹介

視聴者の部屋



ライブ配信のコミュニケーションは対面のそれと違うように似ている。実際に顔を合わせる訳ではないのに人はコミュニケーションをとる。思い出話をするように、噂話をするように、画面の向こうを知りたがる。コメント欄は部屋のようだ。この部屋にはたくさんの人間が言葉を発したり、リアクションをとったりする。もちろん身体はないのだが。そして配信が終われば、皆出ていく。

上田麟太郎

同業社コミュニティの形成と印刷産業発展の可能性について

- インタビュー分析による他己紹介をワークショップの契機として -



印刷産業に携わる中小企業に焦点を当て、印刷産業が活性化するための企業連携の可能性について考察する。複数の印刷会社経営者へのインタビューをもとにワークショップを構成。複数の企業の経営者が参加するワークショップを用いてコミュニティの形成を試みる。これは印刷業界に提言する新たな取り組みである。

璃月ゆあ

息をしている (Breathing with (you).)



「わかりあえなさ」という不条理を、可能性として捉え直すための実践。

カワイタケン

修士作品紹介

私のネイルが私のネイルになるまで



本作品は、「あるテーマに基づき自身で納得のいくネイルをデザインした後、他者と会話を行い、もう一度同じテーマでネイルをデザインする。」という手法を繰り返して行った作品群です。今回は16テーマ分の会話前のネイル・会話の内容（音声と文字起こし）・会話後のネイルを展示します。自己が他者と触れ合い、干渉することによって変容していく心情や思想の道のりを、他者との会話とネイルデザインの変化を用いて表現していきます。

菊田佳恵

身体的不器用さのある子どものための、着座姿勢をサポートするプロダクトについての研究 ー身体的な不器用さが要因で食事に取りづらくなっている生徒の事例を通してー



身体的不器用さがある子どもは、椅子に座って学習や食事等の作業をする際に姿勢を保つことが難しい場合があります。本研究では一人の生徒との実践を通して、デジタルファブリケーション機器を用いて製作した給食時の姿勢を補助する椅子を提案しました。姿勢を保つための筋力の向上や食事量の増加などの効果を期待し、生徒本人が生活しやすくなることを目指しています。

三波蒼菜

モバイル文学



「モバイル文学」は自転車を使った移動並びにモバイルテクノロジーを文学表現と融合させることを目指し、自転車と装置を用いて各街をテーマにした小説をキャンバスとしての都市に描き出す連作です。

志村翔太

ただよう - drift



「ただよう」とは、ゆらゆらとさまようさま。ある雰囲気やけはいが、静かにその場に満ちていくさま。何となく感じられ、はっきりとは掴めないけれど、確かに存在していること。この不安定さや落ち着きのなさ、そして、特定の形や目的を持たずに漂う感覚。羊の頭を被り、川に浸かりながら自作の文章を朗読する。パフォーマンスはライブ配信形式で行い、観客はその様子を鑑賞する。

JUNG Jieyun

Drifting



私たちがゲームをしている時、身体は二つの空間に存在し、意識は二つの空間を漂うように行き来する。こういった空間の二重性に着目し、バーチャルな空間と現実空間の双方をパフォーマンスとインターネット的（SNS、VRSNS、オンラインゲーム）な通信のメタファー（壁と紙飛行機）を活用して展示空間に切り出す。

對中優

自動ドア - 白紙のタイプ



これは、自動ドアにA4サイズの白紙を貼ることでセンサーの誤作動を意図的に誘発し、バグの現象を再解釈する試みである。偶然に観察したバグを再現していく中で、技術的エラーが持つ滑稽さや偶発性の中に、社会との対話を生み出した。単なる不具合として排除されがちなバグが、装置の構造や社会的文脈との関係性の中でいかに意味を持つかを探求する。公共空間での実践を通じて制作された映像は、見過ごされる現象がいかに新たな視点をもたらすかを問うものである。

徳保晴人

Sight / Insight



Sight / Insight は、人間の、光を見る意識の変容を試みるインタラクティブ・インスタレーション作品である。暗い部屋に入ると、複数の小さなLEDの光点が動いている。光点に近づいたり遠ざかったり探索しながら観察してみると、光の集合から「何か」が見えてくる。光の観察を経て実空間に戻ると、夜の路上を見るときに「何か」を見ようと探索するように意識が変容しているかもしれない。

成瀬陽太

恥を知る滅び方について



「恥を知る滅び方について」という言葉を基に、現代の恥について考えたうちの作品を同じ空間に展示し連続的に観られるようにした。各作品は絵画、映像を使用した彫刻、体験型インスタレーションなどそれぞれ違う形をしている。作者の恥についての考えを作品という形で連続的に鑑賞することから、鑑賞者に作家の考察に触れ現代の恥について考えられる呪術的な空間を構成した。

BAK Somin

生徒の体験に基づくメタ認知と相互理解によるメディアリテラシー教育



高等学校におけるメディアリテラシー教育の授業デザインと開発した教材を作品として提示する。メディアリテラシーを「メディアを通して人や社会と関わる際の、自身の評価軸を持つ能力」と捉え、当事者性と包括性を両立し社会と接続した授業の実現を志向する。自身のメディア体験の振り返り、クラスメイトのメディア体験への理解、メディアと自身との関係の考察、グループによる創作活動を通したメディアリテラシー教育を提案する。

橋本正隆

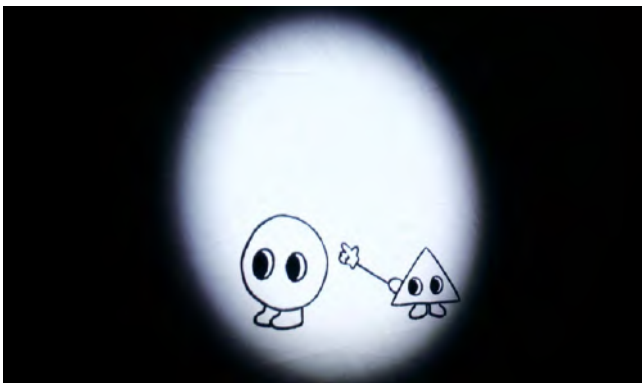
残波



「ししおどし」を中心とした、暗闇で鑑賞する7分間の作品。複製技術時代以降において、W・ベンヤミンは芸術作品の真正性に関わる「アウラの喪失」を指摘した。しかし、現代の情報化/消費化社会の中で「アウラ」は本当に失われたのだろうか？複製物のようなまがいものに対しても、受容者の欲望の力によって再びアウラを生み出すことはできないか？本作品では、「ししおどし」をトリガーとして、音響の力によって一回きりの「いま、ここ」の体験を提示する。今や和の雰囲気醸し出す「記号」として固定された「ししおどしのイメージ」の転換を試みる。

松井美緒

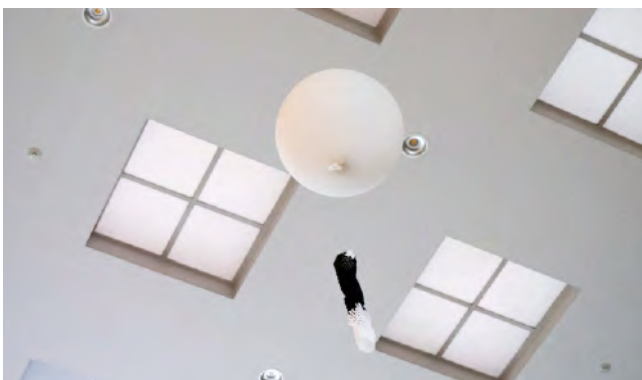
Tell You Just Because



コミュニケーションの気づきをもたらすアニメーション。他者との関わりを身振り手振り、そして間から観察させる空間を創出する。

山口結子

もし…が歌だったら



「もし…が歌だったら」は、言葉を使って音楽を当てるゲーム。プレイヤーはヒントを受け取り、自分の音楽ライブラリからそのヒントを表現する曲を見つけ出さなければならない。

Joanna LYU