


IAMAS 2023  
情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]  
第 21 期生修了研究発表会・プロジェクト研究発表会

The logo for IAMAS 2023, featuring the text "IAMAS 2023" in a stylized, white, serif font against a light blue background.

### ご挨拶

このたび IAMAS は、「IAMAS 2023」と題して、第 21 期生による修了研究発表会および 2022 年度のプロジェクト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。また、さまざまな領域におけるメディア表現の社会的・文化的な実践として、プロジェクト研究を進めています。修士研究に加えて、プロジェクト研究の成果を展示します。「IAMAS 2023」は本学の幅広い研究活動に触れることができる、IAMAS 全体の展覧会です。

今年度のテーマは「失敗することの勇氣」です。多彩なバックグラウンドを持ちながらも、その領域に留まらず新たな探求を続ける中には、失敗を繰り返しながらも、考え続けることをやめないという姿勢がありました。「失敗することの勇氣」を持って研究に臨み、考え、作り続けた学生全員の成果を「IAMAS 2023」でご覧ください。

### 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。

### 広報に関するお問合せ

取材にお越しいただく際は、件名に「IAMAS 2023 取材申込」とご記入の上、事前に下記メールアドレスまでご連絡をお願いします。また、広報用に事前にプレス用画像の提供をご希望の方はその旨ご連絡ください。

IAMAS 事務局 MAIL: [event@ml.iamas.ac.jp](mailto:event@ml.iamas.ac.jp) TEL: 0584-75-6600 FAX: 0584-75-6637

## 開催概要

[日 時] 2023年2月23日(木・祝) - 2月26日(日)

10:00 - 18:00 (初日のみ 13:00 - 18:00) [入場無料]

[会 場] ソフトピアジャパンセンタービル 岐阜県大垣市加賀野4丁目1番7号

[公式情報]



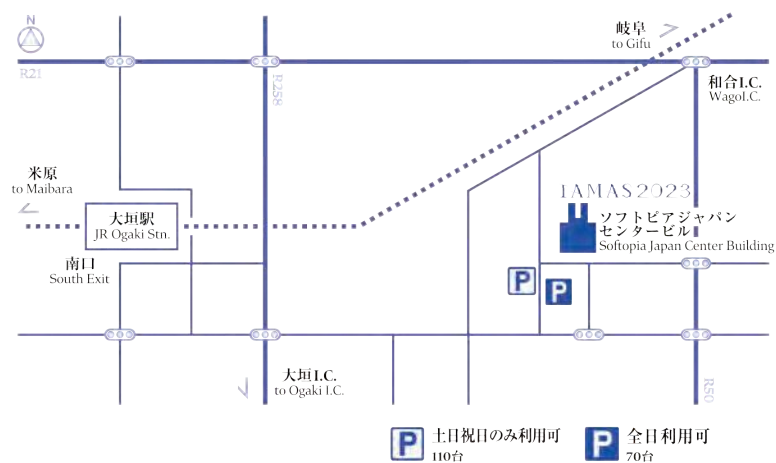
<https://www.iamas.ac.jp/exhibit23>

[主 催] 情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]

[備 考] 上記内容は、新型コロナウイルス感染症に関連する今後の状況や、政府機関・自治体の指針に応じて変更される場合があります。展覧会開催の有無や、実施される予定の感染症対策事項についての最新の情報は、下記ページに記載されますのでご確認ください。

[https://www.iamas.ac.jp/exhibit23/covid\\_19](https://www.iamas.ac.jp/exhibit23/covid_19)

## アクセス



## 修士研究発表

### SPIRO MAKER FAB 施設へのフィールドワークに基づく、FAB へのタッチポイントとしての初心者向け FAB 体験の提案



「SPIRO MAKER」は、だれもが気軽に触れることができる、デジタルファブリケーション (=FAB) 体験。本研究では、FAB 機器を設置した複数の施設へのフィールドワークから、FAB 機器の価値や役割を捉え直すことを試みた。その結果として、FAB に触れる最初のタッチポイントに着目し、FAB の面白さや楽しさを気軽に感じられるような体験と、そのための機器をデザインした。

椋木 新

岐阜県各務原市出身。岐阜大学大学院修了。機械設計エンジニア。デジタルファブリケーションをテーマに研究を行う。フィールドワークや分析をもとに、FAB 機器の再設計を試みている。

### Augmented Rakugo 配信における双方向性と他者性が落語に与える影響



寄席という空間では、演者と観客、双方向のやりとりが絶えず行われてきたにも関わらず、これを取り入れた落語の配信はみられない。本研究では落語の配信における鑑賞者の表情を解析し、得られたフィードバックを演者と共有するシステムである修士作品「Augmented Rakugo」を用いた落語のライブ配信を通して、配信における双方向性と他者性が演者、鑑賞者それぞれの落語に与える影響を考察した。

樋口 聡一郎

福岡県福岡市出身。長崎大学工学部情報工学システムコース卒業。演劇・落語の経験と、情報工学専攻の経歴からライブ配信における「場の空気感」を模索する研究を行う。

### もりがたり 森林教育を目的としたカードゲームにおける生態ピラミッド・リフレクションの有用性



森林教育を目的としたカードゲーム《もりがたり》は、生態系、森林と生物の関係性を遊びながら学び身に付けられることを目標としている。独自システムとして、生態ピラミッドの形状をプレイマットとし、プレイ体験の一連としてリフレクションを行う。生態ピラミッドとリフレクションを活用したプレイ体験の生態系への知識の定着・活用への有用性を確認した。

松村 明莉

広島県出身。幼少期にゲームを遊んだことで様々な物事を学んだ経験から、遊びながら学ぶことができる「エデュテインメント」を研究している。

## 修士研究発表

### implexed music   メディア技術を伴う音楽作品の演奏と錯綜体としての身体の表現について



哲学者の市川浩が提案した『錯綜体としての身体』の概念を追跡する過程をピアノリサイタルの形を持って表現してみる。同時に、電子音響やビデオなどのメディア装置を用いて過去の音楽作品を新たな観点を持って解釈する作業を行い、創作的な演奏家の役割についても考えてみる。

林 賢黙 イム・ヒョンムック

主に現代音楽を演奏するピアニスト。現在はピアノと電子メディアのための電子音響音楽を中心に演奏活動を行っている。

### Dynamic Stillness in Kesso   潮汐的血相ダイナミクスの可視化技術を用いた「Health = 健全」の表現 — 現代社会における「Health = 健全」の布置 —



この作品は、全身を分け隔てることなく満たす血のダイナミクスによってゆっくりと微細に変化する肌の色を可視化するものだ。静寂の中に立ち現れる血相のダイナミクスに、Health・健全（=生命力）という何者かの一端を垣間見ることができるともかもしれない。

林 晃世

岐阜県本巣市出身。慶應義塾大学大学院修了後、設計士としてメーカー勤務。アメリカに渡りRolfing®を習得し、IAMASにて研究を行う。ポディーワーカー。現代の健康観・生命観に問いを投げかける作品を制作している。

氏名	作品タイトル	修士論文タイトル
今谷 真太郎	ARコミック	コマの形態変化に着目したARを用いたマンガ表現の研究
大越 円香	Invisible view	スマートフォンによって変化した写真の受容 — 作品《Invisible view》の制作を通して —
王 芯藍	マスクにうつる私たち	マスクから見る自分 — COVID-19 時代を生きる私たちの記録と記憶
川田 祐太郎	dægmæi paramekairós	人と他の生物が持つ行動の周期性、差異、相互作用から時間を表現するメディアの検討
工藤 麻里		無用なデータで更新する現代社会のデータリテラシー：データビジュアライゼーションと主婦
小林 玲衣奈	幽かな風景を集め纏める	幽かな風景とは何か
角 伊織	Connected Reality Live	仮想空間と物理空間の接続により拡張されるライブ体験システム
永富 美里	documentary	身体性に対するエイトリングパフォーマンス
長野 櫻子	とうめいなもじ こえのないことば	
林 暢彦	ほとゝぎす	聴覚における自然の表象
縦山 智子	その時代その場所における不透明性の中で聴く	
路 雨嘉	Paradise	芸術表現による「他種とともに生きる」世界観



## プロジェクト研究発表

※この他にも多様な出展作品がございます。ウェブサイトにて出展作品の詳細を掲載しております。

### 体験拡張表現プロジェクト

様々な技術を駆使し、我々の体験が拡張される環境を創出するための研究を行う。



体験拡張表現プロジェクトに所属する修士1年メンバー4名によって、「情報空間に対するパントマイム」や、それらを通して実感できる「現実の虚空が情報化される状況」を顕在化する作品、VRを用いた仮想空間内の雨粒を自身の動作で自在に操作し、体験者の主観的な時間感覚を停止、鈍化、加速しているように錯覚させることで「時間」の変容のコントロールを体験できるコンテンツを制作したもの、映像としては実写素材などを対象にしなが、鑑賞者の位置によって再生速度を変えることによって、その時、その瞬間にしか見れない映像体験を目指した作品、手指の動きトラッキングし、「作りながら考える」ことを許容するアニメーション制作環境のデザインを試みた作品をそれぞれ展示する。さらに、共同研究者の伏田昌弘によるMR作品の展示と、NxPC.Labの活動内容をアーカイブ映像で紹介する。

### タイムベースド・メディアプロジェクト

かつて「芸術」と呼ばれていたものは、私たちにとっていま、どのような意味を持つものなのか？

このプロジェクトでは特に時間芸術、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、の問題に取り組む。



タイムベースドメディア・プロジェクトにおいて制作した作品、活動のアーカイブを発表する。今年度は2022年6月からはスタートし、各々の関心に基づいて映像・音声・パフォーマンス・アニメーション・テキスト等を取り扱い、制作・研究を行ってきた。

#### 展示

- 新垣隆海 『Violence in Metaverse』
- 武村祥太郎 『シカク』
- 西尾秋乃 『めぐり雑景図』
- 森田明日香 『ゆらぎの翻訳』
- 門田健嗣 『between yesterday & tomorrow』
- IAMAS ガムラン部（代表 後藤朋美）  
『再びの軌跡 2022』
- 宮崎那奈子 『あなたとは出会わなくても良かった  
かもしれません』