

## 概要

学外に向けた活動として、本学の事業のうち、地域の企業を対象にした継続事業「岐阜イノベーション工房」および地域の若者を対象にした新規事業「岐阜クリエイション工房」を担当した。岐阜イノベーション工房には6社より19名が参加し、2019年7月から2020年2月までの期間に演習と実習に取り組んだ。3月に開催した成果報告会での発表から、演習において学んだ手法や考え方を実習において実践したことが窺え、次年度以降に自律的な活動の継続が期待できる結果となった。また、本事業で得た知見については学術シンポジウムにおいても発表した。岐阜クリエイション工房には高等学校など5校より7チーム23名が参加し、2019年9月から11月までの期間に開催されたワークショップに取り組み、12月に成果を展示した。いずれのチームも、ブロックチェーンとデジタルファブリケーションという技術を使いこなして自分たちの生活に立脚した最終成果物を製作していたことから、終了後も持続するような学びになったと思われる。この他、「北九州デジタルクリエイターコンテスト」において審査員を務めたほか、愛知県、名古屋市、宮城県等の研修事業において講師や審査員を担当した。学内における活動としては、前年度より継続して入学試験委員会の委員長を務め、博士後期課程設置を視野に入れた新規の広報資料「研究プラットフォームとしてのIAMAS」を制作した。

## 学外との連携事業

### 1 岐阜イノベーション工房 2019

2019年5月31日に説明会を兼ねたシンポジウムを開催、6社18名を定員とする募集に対して9社29名の応募があり、選考を通過した6社から19名が参加し、7月末より取り組んだ。この事業においては、事務局を受託した有限会社トリガーデバイスの協力を得つつ、全体の設計、および全10回の演習のうち7回の講師、実習中のアドバイスなど実施面も担当した。

初年度である2018年度からの変更点は大きく3点である(初年度については情報科学芸術大学院大学紀要第10巻40~68頁に掲載)。まず、全10回の演習プログラムを前半4回と後半6回に分け、前半4回を選択制の「基礎演習プログラム」とした。これは、参加者を10回連続で送り出すのはかなりハードルが高いという声に応えたものである。次に、2018年度はフィールドワークの後に行っていた「地

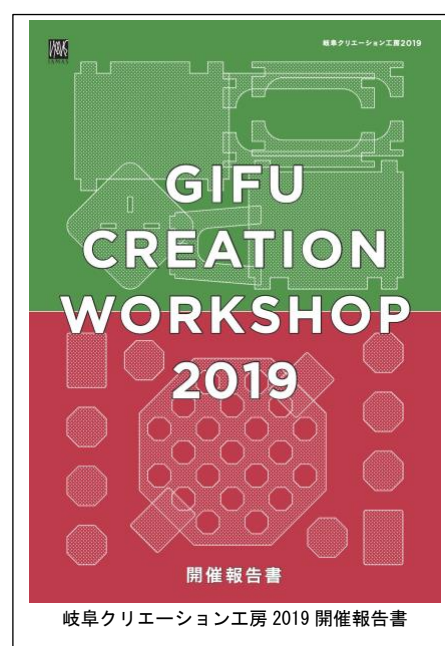


域出身の企業トップから、この地域への CSR 活動として新規事業創出に挑戦する機会を与えられた」という設定の導入を、フィールドワークの前に行うようにした。これは、2018 年度に参加者がフィールドワークの目的を十分に納得できなかったという反省に基づくものである。最後に、第 5 回以降におけるチーム編成を、企業ごとではなく混成とした。これは、開始前に参加者に対して行ったアンケートにおける、異業種同士での交流により視野を拡げたいという声に応えたものである。参加者に対するアンケート結果では、演習プログラムの後半に向かうにつれて満足度が上がると共に難易度が高くなっており、より深い学びにつながることを期待できた（この時点までの成果については 2019 年 11 月 17 日に学術シンポジウム「Design シンポジウム 2019」において発表した）。実際に、2020 年 3 月 24 日に開催した成果報告会では、既存事業の資源組換えによる新たなビジネスチャンネルの構築、新規事業の提案、既存事業における新たなやり方の導入など積極的かつ地に足のついた取り組みが報告され、今後の展開に期待できる。なお、成果報告会については COVID-19（新型コロナウイルス感染症）拡大の影響を鑑み、オンラインでの開催に変更した。リハーサルを丁寧に行ったこともあり、当日はほとんどトラブルなく進行することができた。これは、今後の開催形態のみならず、地域におけるコミュニケーションのあり方を模索する上で参加者側、主催者側、双方にとって非常に重要な経験になったと思われる。

## 2 岐阜クリエイション工房

岐阜クリエイション工房は、人文知と工学知の界面であるメディア表現に取り組む「アーティスト」たちと高校生などの若者たちが、共に試行錯誤しながら作品をつくることを通じて、発想力や創造力を学ぶワークショップである。この事業においては、本学卒業生から講師候補者の選出、仕様策定のための調整、参加が期待できる高校を訪問しての説明など、全体の設計および準備段階を担当したほか、講評会における全体講評等を担当した。

初年度となる今回は、デジタルファブリケーション（デジタルによる柔軟な設計・製造技術）と、ブロックチェーン（仮想通貨・暗号通貨の基盤技術）を扱った。いずれも、今後の社会を大きく変革していくことに繋がると期待されている技術である。西濃地区を中心とする呼びかけに対する応募者から先行を通過した高等学校など 5 校より 7 チーム 23 名が参加し、2019 年 9 月から 11 月までの期間に開催されたワークショップに取り組み、12 月に成果を展示した。参加



者たちは、これらの技術の可能性や課題を、頭だけで理解するのではなく、自らの手を動かすことを通じて実感し、自分たちの日常世界と接続した作品として表現した。この経験は、今後社会において何かの課題に直面した際、従来の延長線上にはない創造的なアイデアを生み出し、実現するための力となると期待できる。なお、本事業の詳細については IAMAS BOOKS に掲載している『岐阜クリエイション工房 2019 開催報告書』において詳細に報告している。

---

## 学内における教育活動

### 1 Archival Archotyping

今年度より 3 年間の予定で研究代表者として新規に立ち上げた。Archival Archotyping とは、作者が作品を制作する段階から、創造的行為を新たな創造のために機械学習による学習モデルとして記録、保存することにより、アーカイブ（創造のための編纂手法）とアーキタイプ（原型）を同時に実現しようという考え方である。本プロジェクトにおいては、機械との協働により人の創造的行為をアーカイブすることに挑戦しつつ、単なる道具、奴隷、代替のいずれでもない、「鏡」としての人工知能を探求している。詳細はプロジェクトに関する活動報告書にて報告している。



---

## 学外における教育活動

以下の大学において非常勤講師を担当した。

- 慶應義塾大学 大学院 メディアデザイン研究科
- 愛知県立芸術大学 美術学部 デザイン・工芸科

---

## 社会における活動

以下のイベントにおいて講演等を行った（主なものを抜粋）。

- Maker Faire Tokyo 2019（2019年8月4日）特別講演
- IoT H/W BIZ DAY 2019 by ASCII STARTUP（2019年8月26日）基調講演
- 愛知県大学対抗ハッカソン “Hack Aichi”（2019年9月7日）特別講演
- IoT, Fab, and Community Well-being（2020年2月1日）パネリスト
- 北九州デジタルクリエイターコンテスト2020（2020年2月19日）審査員
- 渡邊淳司、ドミニク・チェン（監修・編著）『わたしたちのウェルビーイングをつくりあうために-その思想、実践、技術』ビー・エヌ・エヌ新社（2020年3月16日）寄稿

## 1 入学試験委員会

前年度に引き続き委員長を担当した。今年度の成果は大きく2点である。まず、研究生制度に関して、修士課程修了後の学内進学に加えて学外からの問い合わせが増えてきていたことに対応するため、各種手続きやスケジュールの全面的な見直しを行った。これにより、今後応募者が増えた場合にも柔軟に対応できるようになった。次に、博士後期課程設置を目指した広報活動の一環として、高度な研究を実践したいと考える人々に向け、研究プラットフォームとして本学を紹介する資料を作成した（デザインのディレクションは瀬川先生）。

