

2025年度

# 東京工芸大学大学院 芸術学研究科

TOKYO POLYTECHNIC UNIVERSITY GRADUATE SCHOOL OF ARTS

## メディアアート専攻

Department of Media Arts

SINCE 1923

**KOGEI**

東京工芸大学 TOKYO POLYTECHNIC UNIVERSITY



## ご挨拶

芸術学研究科長  
永江孝規



東京工芸大学大学院芸術学研究科は、1923年以来100年にわたる写真メディア教育の伝統を背景に持つ、日本でも稀有なメディアアート表現及び諸関連芸術理論の分野に特化した大学院教育の場です。1994年の東京工芸大学芸術学部の発足に続き、1998年に大学院芸術学研究科としてスタートし、現在では、写真メディア、映像メディア、デザインメディア、インタラクティブメディア、アニメーションメディア、ゲームメディア、マンガメディア、芸術学の8領域からなる博士前期課程(修士課程)と、さらに上位の博士学位の取得を目指す博士後期課程(博士課程)を擁する、まさにメディアアート表現研究における総合的かつ特殊専門的な最高水準の教育研究拠点としての役割を担う存在となりました。2000年に開設された博士後期課程(博士課程)からは、厳しい研究指導及び審査を経て、すでに6人の博士学位の取得者が誕生し、大学教育の分野をはじめ、それぞれの分野で一流の専門家として活躍しています。大学院としては決して規模は大きくありませんが、中野坂上という都心の立地を活かした質の高い精鋭教育により、今後とも新たな日本文化をリードしていく存在となるべく努力を重ねて参ります。志の高い意欲ある諸君の入学を心から歓迎いたします。

## メディアアートの 体系化と理論構築を目指す

本大学院芸術学研究科の目指すところは、学部段階では成し得ないメディアアート総体の体系化、理論構築です。そのために、写真メディア、映像メディア、デザインメディア、インタラクティブメディア、アニメーションメディア、ゲームメディア、マンガメディア、芸術学の8領域を8専攻とせず、メディアアートの1専攻に集約しています。また、各領域の垣根を低くし、他領域の科目の履修を容易にしています。こうしたボーダレスな研究環境のもと、高度な専門知識・技術を備え、総合的視野を持つメディアアーティスト、メディア研究者の育成を目指していきます。メディアアートの体系的な表現技術を修得した人材は、変革を迫られている既存のメディア創作現場から切望されています。

# メディアアート専攻

●博士前期課程／定員12名 ●博士後期課程／定員2名

contents

## 博士前期課程

●写真メディア領域	02
●映像メディア領域	03
●デザインメディア領域	04
●インタラクティブメディア領域	05
●アニメーションメディア領域	06
●ゲームメディア領域	07
●マンガメディア領域	08
●芸術学領域	09
●授業担当教員	10
●奨学金	11
●開講科目一覧【博士前期課程】	12

## 博士後期課程

●芸術学研究科メディアアート専攻(博士後期課程)指導教員	14
●開講科目一覧【博士後期課程】	15

# 芸術学研究科 メディアアート専攻(博士前期課程)

## ディプロマ・ポリシー

---

各領域を通して、社会に貢献できる先進性と独創性に富んだ人材の育成を目標としています。学位請求の要件を満たし、以下の項目を修得したと認められる者に対し、修士（芸術学）の学位を授与します。

- (1) 各領域における豊かな創造性、高度な専門的知識及び技術を身につけていること。
- (2) 各領域において作品制作・研究を進めるにあたり、必要となるコミュニケーション能力を有していること。
- (3) 作品や研究に関し、説明・議論できる能力を有していること。
- (4) 広くメディアアート全般を進歩・発展させるための創造的学問的素養と健全な精神を有していること。

## カリキュラム・ポリシー

---

現代の状況に即応するメディア理論の深化によるメディアアートの学問的確立を図り、その専門的研究を通して産業界をリードする人材、高度な学識を有する研究者、高度な専門的知識及び技術を備え、総合的視野を持つ創造性豊かなメディアアーティストを育成します。

上記の目的のため、カリキュラムは①基礎分野、②領域分野、③関連分野から構成されています。基礎分野では、芸術理論系の科目を全領域必修としてカリキュラムのコアとしている他、すべての領域を横断的に関連付ける科目を設置しています。領域分野では、講義科目と演習科目とを対応させ、専門領域の研究を深化させます。関連分野では、芸術を学ぶための基礎となる知識・教養を身に付けることができる科目を設置しています。

## アドミッション・ポリシー

---

メディアアートに対する興味を持ち、専門分野に関する基礎的学識及び技術を有し、高度な専門家として、それぞれの分野で活躍することを目指す人、社会に貢献する制作者、研究者、教育者として自立したいという意欲のある人材を求めています。①幅広い視野と芸術的発想力を有し、②課題に対して積極的かつ柔軟に取り組むことができ、③豊かな表現力や論理性を持つと共に知識への探求心を備えていることが必要です。英語を含む専門領域の学力試験及び専門分野に関する口述試験により、これを確認します。

## 写真メディア領域

### 育てる人材

写真メディアの各専門領域で制作と理論の両面に互って、専門職の社会人として通用するような高度の技術と知識を持ち、それらを実際に社会の様々な場において積極的に運用できる能力を身に着け、写真、芸術、デザイン、マスメディア、広告、出版、教育研究、ウェブ業界などの各界で指導的な役割を担えるような者に対し、学位を授与します。

### カリキュラムの編成

現代社会では、写真メディアは、芸術、ドキュメンタリー、広告を始めとして多様な領域に浸透しており、またメディア環境のデジタル化に伴い、画像のあり方も紙媒体からインターネット上の巨大なデータベースに至るまでの進化を示しています。こうした各専門領域を個別にまた領域横断的に、制作と理論の両面にわたって深化しうるようにカリキュラムを編成しています。

### 求める人材

入学前に写真メディアの基本的なリテラシー能力を既に身につけていることが期待されます。在学中の2年間で修士作品を制作(副論文を含む)、または修士論文を執筆する能力が必要です。写真制作の高度な技術と写真理論の広範な知識を基に、芸術概念の拡張とメディア環境の急速な展開を特徴とする現代において写真メディアは如何にあるべきかを、真摯に問いかける人材を求めています。

### 指導教員

教授

小林 紀晴



【専門分野】

写真制作 / ルポルタージュフォト / 小説創作

#### ●研究テーマ

写真制作と執筆をおこなっています。さらに写真のみ、言語のみ、両方を同時に用いた表現方法を研究しています。

#### ●メッセージ

果たして表現とはなにか。何故、人は表現するのか。そうせずにはいられないのか。簡単に答えは見つかるはずありませんが、根源的なことがらが潜んでいるからでしょう。人間が生を営む上での喜びや意味があるはず。できるだけその核心へ写真と言語をもちいて、共に果敢に近づいていきたいと思っています。

教授

圓井 義典



【専門分野】

写真制作 / 写真表現史 / 写真論

#### ●研究テーマ

美術分野における写真表現のあり方、特に技術革新や思潮などの環境変化が写真表現にどのように影響しているのかを中心に研究しています。

#### ●メッセージ

誰でもが手軽に楽しめるいわば日用品化した装置であるにもかかわらず、なぜ写真術は未だにどのような文脈にも完全に収斂することなく、不可思議なものであり続けているのか?そのことに強い関心を持ってくれると、そこから写真が写真であるための必然性、特殊性、そして未来への可能性が見えてくるのではないかと思います。

教授

上田 耕一郎



【専門分野】

肖像写真

#### ●研究テーマ

営業写真館との関わりの中で、肖像写真について研究しています。

#### ●メッセージ

「人物」は写真の魅力的な被写体のひとつです。写真における人物の捉え方は、顔の記録からその人の美しさや雰囲気表現、人物の生活背景、そして人間の内面性など多岐に渡ります。肖像写真は人生を映し出す鏡と言うこともできるでしょう。そんな肖像写真の魅力について探求していきたいと思っています。

准教授

小原 真史



【専門分野】

写真史 / キュレーション

#### ●研究テーマ

写真史の再検証やキュレーションのほかビジュアルな資料をベースにした近現代史の研究も行なっています。

#### ●メッセージ

写真や映像について考えたり、それらを表現手段にするということは、われわれの社会や背負っている歴史について考えることと不可分です。写真・映像の傍らで過去と地続きの現在について考えてみたいと思います。

## 育てる人材

表象文化全般に関わる深い学識と共に、映像コンテンツ業界の中核を担う映像クリエイター（監督、シナリオ・ライターなど）としての即戦力を備え、マスメディアや広告業界などでも企画・立案能力を發揮できるような専門的能力を身に付け、国際社会で将来にわたって活躍しうる者に対し、学位を授与します。

## カリキュラムの編成

1、写真から出発した本学の伝統ある教育システムを受け継ぎながら、21世紀の社会に向かい合った新たな学問体系の再構築を目指します。2、映像制作の経験豊かなプロフェッショナルと映像研究・教育の専門家の協力体制により、映画、TV、ドキュメンタリー、CG、メディアアート等の各専門分野の深化を図ります。3、映像メディアのリテラシー能力を高めながら、隣接する他メディアとの連携も視野に入れながら、常に時代の潮流の中で社会をリードすることのできる幅広い知性を得られます。以上、3点のポリシーに従った総合的なカリキュラムを編成しています。

## 求める人材

入学前に映像メディアの基本的なリテラシー能力を既に身につけており、在学中の2年間で修士作品を制作、または修士論文を執筆することが期待され、将来、映画やTVを始めとする映像コンテンツの業界で監督やメイン・スタッフとして、または映像研究の専門家として活躍のできるポテンシャルを認めることのできる人材を求めています。

## 指導教員

教授

西村 安弘



【専門分野】

映画理論 / 映画史

●研究テーマ：映画理論及び映画史

国民国家の形成と映画の関係を特にイタリア映画に注目しながら、研究を進めています。

●メッセージ

大学院で映像制作を学ぶことは、現場で映像制作を体験的に会得することは、自ずから弁別されるべきでしょう。理論をベースにした作品制作に当たって欲しいです。

教授

高山 隆一



【専門分野】

映画史 / 映画教育 / 映画制作

●研究テーマ：デジタルシネマ

映画制作についての効果的な教授法の研究をしています。映画をいかに教えるかの方法論を考察しています。また、フィルムとデジタルの比較考察を行っており、それぞれの立場からの有用性を研究しています。

●メッセージ

芸術とは持って生まれた感性にのみ集約されるものではない。理論的な考察や効果的なカリキュラムにより育まれていくものです。経験論ではない、「学」としての制作理念を持って欲しいです。

教授

李 容旭



【専門分野】

映像メディアと表現論 / 映像アート制作 / デジタル映像制作

●研究テーマ：映像アート、デジタル映像

1 創造性と表現可能性の観点から映像とアートの関係を研究。  
2 社会における映像芸術の機能と役割研究。

●メッセージ

映像はアート表現の重要なツールとなりました。アート表現としての映像の過去、現在、未来を考える、その創造の現場へようこそ!

教授

名手 久貴



【専門分野】

3D映像 / 視覚心理学

●研究テーマ：立体視

3D映像視聴時の評価を中心に、心地良く、効果的な3D映像表現とは何かについて研究を行っています。

●メッセージ

映像表現を行う制作環境や表現手法は日々変化しています。変化し改良されていく映像表現の手法を、最大限に活用できるように日々調査及び制作する姿勢を持ってください。

## デザインメディア領域

### 育てる人材

デザインやアートを深く探求し続け、且つ探求して得た成果を社会の発展に活かす専門的能力と問題解決能力を備えた者に対し、学位を授与します。

### カリキュラムの編成

イラストレーション、グラフィックデザイン、編集デザイン、インタラクショナルデザイン等のデザインを中心とした分野において、社会との関係性という視点を持ちつつ、各専門性を高めると共に、広いデザイン分野に興味を持てるようなカリキュラムを編成しています。

### 求める人材

イラストレーション、グラフィックデザイン、編集デザイン、インタラクショナルデザイン等のデザインを中心とした分野に興味を持ち、自らの作品もしくは研究において社会に貢献する能力を身につけることを真摯に目指し、且つ日本語でのコミュニケーション能力を十分に有する人材を求めています。

### 指導教員

教授

宮後 優子



【専門分野】  
編集デザイン／ブックデザイン

●研究テーマ

書籍制作における編集とデザイン、日本語タイポグラフィの実践と研究

●メッセージ

情報をわかりやすく伝える編集デザインの技法は、長年、書籍制作の現場で用いられてきました。書籍には、情報を伝えるためのレイアウトやタイポグラフィ、ブックデザインなどの具体的な技法が詰まっています。それらとともに学びながら、作品制作を通じて研究を深めていきたいと考えています。

教授

遠藤 拓人



【専門分野】  
イラストレーション

●研究テーマ

時代・歴史小説の挿絵・装画制作における時代考証の研究

●メッセージ

長年イラストレーターとして時代・歴史小説の挿絵や装画、装丁に関わってきました。大学院では制作を中心に、時代・歴史小説のイラストレーションを描くための時代考証や脚色の範囲の研究を行い、共に深めていきたいと考えています。

准教授

水谷 元



【専門分野】  
インタラクショナルデザイン／  
UX デザイン

●研究テーマ

インタラクショナルデザイン およびインターフェイス、UXデザインに関する研究

●メッセージ

アプリ・情報機器・Web・玩具など、現代は複雑な情報を扱う機会が増えています。電子機器が得意な人だけが理解できるような操作性ではなく、「行為と結果の対話関係＝インタラクショナルデザイン」をよく理解し五感も含めた身体性を用いることで、特別な学習がなくても扱いやすい操作の可能性を目指したいと考えています。

准教授

糸藤 隆弘



【専門分野】  
グラフィックデザイン

●研究テーマ

グラフィックデザインを軸とした統合的な制作。グラフィックデザイン固有の表現の研究。

●メッセージ

私自身は大学院進学を、当初 担当教員から反対された。デザインは実社会でしか学べないという理由からだ。大学を出て実務に携わり、その意味が深くわかった。しかし同時に、大学に長くいたからこそ守られた感性もあることに気がついた。大学院という場の特性を理解した上で研究にのぞむのが良いと考える。



## インタラクティブメディア領域

### 育てる人材

次のような成果をおさめた者に対し、学位を授与します。

- ① 今後ますます発展していくと考えられるクラウド環境とタブレット端末に適した新しい次世代型サービスの提案・開発
- ② 傑出したCG・映像・サウンド等のコンテンツの制作
- ③ 最先端のメディア芸術としてのインタラクティブアートやインスタレーションの制作

### カリキュラムの編成

人と人、または人と機械の間のインタラクションの実現をめざす技能や感性、表現力を育てる次のようなカリキュラムを編成しています。

- ① 現代のWebビジネスや携帯端末ビジネスで利用されているシステムの構築やアプリケーション開発
- ② CGやサウンドなどのコンテンツ制作技能
- ③ インタラクティブアートなどの作家活動に必要な発想力や構築力、ならびにそれらに関する知識

### 求める人材

コンピューターやタブレット、センサーや電子デバイスなど、ネットワーク環境やデジタル機器に習熟した上で、さらにこれらを活用して芸術分野に新たな可能性を模索する人材を求めています。プログラミングやシステム技術に基づくタブレット端末用アプリ開発やWeb開発、サウンド・CGなどのデジタルアート、新しい感性や技術を取り入れた実験的前衛芸術としてのインタラクティブアートなどの制作活動などを支援します。

### 指導教員

教授

永江 孝規



【専門分野】  
3DCG

- 研究テーマ  
仮想インタラクションに関する研究

- メッセージ  
オンラインゲームやソーシャルメディアなどの仮想社会とのインタラクション全般に関するメディア論的な研究をベースに、3DCGやWebの制作を行っていきます。

教授

久原 泰雄



【専門分野】  
ジェネラティブアート／スケラブルアート

- 研究テーマ  
人工知能を利用した芸術表現に関する研究

- メッセージ  
ニューラルネットワーク、ディープラーニング、ジェネティックアルゴリズムといった人工知能を利用したインタラクティブアート系の研究をしています。

教授

野口 靖



【専門分野】  
ソフトウェアデザイン／現代美術

- 研究テーマ  
ソフトウェアデザイン、現代美術に関する研究

- メッセージ  
ビジュアルデザインやプログラミングなどの基礎表現力を基盤としながら、様々なソフトウェア開発をおこなっていきます。

教授

浅野 耕平



【専門分野】  
インタラクティブアート

- 研究テーマ  
インタラクティブアートの表現手法に関する研究

- メッセージ  
インタラクティブアートにおける多様なコミュニケーションの可能性と手法を様々な側面から探求し、インタラクティブアートの制作を行っていきます。

教授

近藤 テツ



【専門分野】  
メディアデザイン

- 研究テーマ  
プログラミングやサウンドを使ったパフォーマンスや、インタラクティブなデザインに関する研究

- メッセージ  
普遍的なプログラミングやデザインの手法を研究しています。表現する対象を明確にし、様々なメディアやインターフェースを使った研究を行います。

## アニメーションメディア領域

### 育てる人材

アニメーションおよび関連する隣接領域に関して、個性的な表現や先進的な研究成果に到達し、将来的に国内外での活躍が期待できる者に対し、学位を授与します。

### カリキュラムの編成

作品制作分野においては、各自の研究テーマの深化と表現力の向上を目的として、1年次にも作品完成を前提とした演習科目を設定しています。

さらに、修士論文(修了制作希望者の場合は制作テーマに即した副論文)の執筆に向けて、歴史・理論関連の講義・演習科目を配し、大学院生にふさわしい教養を修得するための総合的なカリキュラムを編成しています。

### 求める人材

アニメーションメディア領域では、すでにアニメーション関連分野において作品制作もしくは論文研究の経験がある人に対して、それをさらに高いレベルで継続する場を提供します。

「アニメーション」の次世代を担おうとする情熱を持ち、それを実現させるための創造性や論理性を備えた人材を求めています。

### 指導教員

教授

陶山 恵



【専門分野】

アニメーション史 / アニメーション理論  
児童文化・文学

● 研究テーマ

国内外のアニメーション史及び子どもの文化・文学を対象とし、主に物語の表現能力について研究しています。

● メッセージ

アニメーション表現の豊かな能力と可能性に対して、より深く向きあっていきたいと思います。自発的積極的な活動を注ぎ、独創性に秀でた作品制作や研究による自己表現を行ってください。「アニメーション」は精確を傾けて拓いていくに足る、未開の原野を持っています。

准教授

権藤 俊司



【専門分野】

アニメーション史

● 研究テーマ

欧米のアニメーション史、特に実験系の作家について、アニメーションの技術的側面を中心に研究しています。

● メッセージ

実写とアニメーションの区分すら曖昧化しつつある現在において、あえて「アニメーションであること」の意義は何なのか。この問いに対して、制作者あるいは研究者として真摯に取り組んでほしいと思います。

准教授

小柳 貴衛



【専門分野】

アニメーション / イラストレーション  
コンセプトアート

● 研究テーマ

アニメーション表現を軸とし、デジタルツールを生かした表現研究と、それにもつかわるビジュアルデザインの表現研究を行っています。

● メッセージ

目まぐるしく変化する環境の中で自己の考え・テーマをしっかりと持ち、研究・制作を行ってください。目に映る派手さに感わされず、膨大にあるアニメーションを含めた表現を分析し、これからのアニメーション表現・研究にどう繋げていくか、皆さんのアイデアを見ることを楽しみにしています。

## ゲームメディア領域

### 育てる人材

自らで選んだテーマに取り組み、独自で適切な分析・表現の方法を駆使しながら、ゲームの潜在的な可能性を探求し、新たなテーマや思想を取り入れた未来の世界を修士論文・作品で目指します。これらの活動を通じて、研究者や表現者として「個」が確立された者に対し、学位を授与します。

### カリキュラムの編成

研究者・表現者に必要な基本的な知識や経験を深めていきます。個々の技能を高めるだけでなく、授業内外でのディスカッションを通じてコミュニケーション能力や相互理解の力を養いながら、どのような価値観や行動原則を持つべきかを考え、高次に実践できる共創型の探求者に到達することを目標としています。また、現役のクリエイターから見識を吸収する機会を設けたり、娯楽としての遊びに留まらないゲームの未来へ貢献するためのカリキュラムを編成しています。

### 求める人材

あらゆるゲームの根底にある“遊びの本質”を探求する人材を求めています。ゲームの分析だけでなく、技術・芸術的な新たな表現の創造、そしてゲームの知見をゲーム以外の分野に応用することも含まれます。世界で活躍する研究者・クリエイター・アーティスト・技術者を目指す情熱と意欲にあふれた開拓者を歓迎します。

### 指導教員

教授

今給黎 隆



【専門分野】

ゲーム工学 / コンピュータグラフィックス

●研究テーマ

ゲームを進化させるための技術的な研究及び、ゲーム技術を体系化させるための調査・研究を行っています。

●メッセージ

ゲームで使われている技術は、年々進歩しており、新しいハードウェア・プラットフォームによっても、常に革新が求められております。本研究室では、このような進化し続ける技術に関して、自らの発想で新たな足跡を残すとともに、この分野を俯瞰するための調査を行っています。

教授

中村 隆之



【専門分野】

ゲームデザイン教育研究 / ユーザー体験 / プレイヤー体験

●研究テーマ

ビデオゲームプレイ時のプレイヤー体験(心理行動)に関する研究  
ゲームデザイン教育手法の開発

●メッセージ

ゲームデザイン、ゲームデザイン教育、あるいはプレイヤー体験に関する研究領域にはまだ未知の部分が多いと考えられます。研究により知見が得られる事によりアカデミックだけではなく産業界にも応用が効く分野です。一緒に是非研究を通じて探求できればと思います。

准教授

正木 勉



【専門分野】

VR / AR

●研究テーマ

ゲームのコミュニケーションツールとしての可能性や、そのために必要な出力デバイスの研究を行っています。

●メッセージ

VR/ARデバイスの普及により一般の人でも仮想空間を体感できる段階になってきました。VR/AR技術は今後も進化し続ける技術であると考えます。本研究室ではこの仮想空間などを使って、ゲームによるコミュニケーションの可能性などを研究します。  
また最新のVR/ARデバイスを使用し、没入感の高い仮想空間の構築や仮想空間と現実の融合などを研究・開発していきます。

## 育てる人材

単にマンガ業界の将来を担っていくだけでなく、今までにないような個性的な表現や時代を先取りした研究成果に到達し、従来のメディアの枠にとらわれない自覚的な活動を具体的に展開できる者に対し、学位を授与します。

## カリキュラムの編成

従来型の出版産業内におけるマンガ制作のあり方を俯瞰することのできる広い視野を養うために、また、メディアの変革やグローバル化の進展に伴う変化に柔軟に対応できるように、経験を積みながら実践を重ねてゆく各種特論演習と、歴史や産業構造といったバックグラウンドに関する知識を学ぶ各種特論を配し、幅広く総合的なマンガに関するビジョンを獲得するためのカリキュラムを編成しています。

## 求める人材

原則として、これまで高等教育機関等でマンガ制作や論文研究に携わったことのある人を受け入れますが、斬新なマンガ制作のみならず、新しい時代と社会領域におけるマンガのあり方そのものに興味を抱く人など、これまでと違う枠組みでマンガを支えていくビジョンを持つ人材を求めています。

## 指導教員

教授  
細萱 敦



**【専門分野】**  
マンガの歴史 / 外国のマンガ  
マンガの社会的役割

● **研究テーマ**

創作としてのマンガはもちろん大切ですが、対社会的に「何をテーマに扱うか」「どこに向けて発信するか」というように、自覚的に制作や研究の活動を行うことを重視していきます。

● **メッセージ**

今、日本のマンガが置かれている立場は、まず取り巻くメディアが大きく変化していること、それから地域社会の中でも、また世界的にも、作家や関係者が責任ある存在にならなければいけないことです。マンガの未来を新たに切り開いていきましょう。

教授  
伊藤 剛



**【専門分野】**  
マンガ表現論 / キャラクター文化論

● **研究テーマ**

1960年代以降のマンガ=物語マンガを主な対象に、近代以降の視覚表現のひとつとしての「マンガ」の表現機構についての研究および、一般にキャラ/キャラクターとよばれるものの原点的研究を行っています。

● **メッセージ**

マンガを自律した表現形式とみなしての研究はここ10年来盛んにおこなわれるようになってきましたが、マンガを描く人々だけでなく、従来からの美術などの表現に関係するひとびとの「マンガ」「キャラクター」への理解は十分とはいえないのが現状です。そこでマンガ研究の成果を広く発信すると同時に、マンガをより深く理解する研究を、「描く」営みとともにいっていくことを考えています。

教授  
夢来鳥ねむ



**【専門分野】**  
ストーリーマンガ(少年マンガ少女マンガ  
企業向けマンガ他)

● **研究テーマ**

各々が研究したいと思うテーマを軸に据え、『第三者に伝える事』を重視しながらストーリーマンガを制作します。

● **メッセージ**

子供や一部の愛好者のための娯楽として扱われてきた時代から、マンガの可能性は多岐に渡り国を挙げて世界に発信されるまでに発展しました。伝えたいテーマをストーリーに乗せ、作品の向こう側にいる読者の心を揺さぶる様々な手法を模索し届ける術を探求する事で、更なる可能性を一緒に見出しましょう。

准教授  
チョン・インキョン



**【専門分野】**  
風刺マンガ(カートゥーン)

● **研究テーマ**

風刺マンガの制作と研究を行っています。

● **メッセージ**

誰もが自身の作品を簡単に発表出来るようになった今、表現者にはこれまで以上に作家としての力量と見識が問われています。風刺マンガは芸術とジャーナリズムの要素を併せ持つジャンル。制作と研究には、社会に対する深い考察力と物事の本質を見極める力が必要です。共に描き、議論しましょう。

## 育てる人材

目指すのは、芸術実践についての高度な理解力を備えた専門的芸術理論研究者の育成です。具体的には、美術館や博物館の学芸員、専門学校や大学等の芸術系教育研究機関の教員、出版社・新聞社・雑誌社・テレビ会社・その他マスコミ関係の職場で芸術についての専門知識を役立てて活躍する人などです。各領域における理論的専門家、具体的にはそれぞれの分野における優れた批評家や各分野の歴史理論研究者、アートコーディネーターなども本領域がその育成を目指す人材と言えます。これらの教育目的に沿って組み立てられたカリキュラムを基に、所定の単位(30単位)以上を修得し、かつ必要な研究指導を受けた上、修士論文の審査及び最終試験に合格する者に対し、学位を授与します。

## カリキュラムの編成

「芸術学」、「美学」、「芸術史」の3つの分野が柱となってカリキュラムが構成されています。芸術理論の研究においては、歴史的研究と体系的な研究とは相互に支えあうものであり、そこにはじめて豊かな芸術理論が成立するとの基本理念から、この両者を横断する形で学ぶことになります。その他にも関連科目として設定された諸科目や、他領域で開設されている諸科目も一定の枠の中で履修することが可能で、それらを通してメディア芸術を含む広い芸術世界の実際に接することができます。最終的には各自の研究テーマに基づく修士論文を提出することが求められますが、場合によってはこの修士論文に研究作品として芸術諸分野における実制作作品を含むことが認められています。

## 求める人材

研究分野は、哲学的な美学・芸術学の研究をはじめ、日本・東洋美術史、西洋美術史、メディア文化論、メディア芸術論、現代芸術論、比較美学、比較芸術学などの諸研究がその対象となりますが、さらに本学芸術学研究科メディアアート専攻の理論部門を担う領域として、各分野の歴史的・理論的研究を志す人の入学も大いに歓迎します。さらに、理論研究と作品の実制作との両立も可能です。芸術学領域では、以上のような研究を志す人材を求めています。

## 指導教員

教授

小川 真人



【専門分野】

美学 / 芸術の理論と歴史 /  
メディア芸術論

● 研究テーマ

ヘーゲルを中心とした近代美学研究から出発し、現代のメディア芸術論を研究しています。メディア芸術論研究では、国内外のメディア芸術の動向を調査分析し、メディア芸術表現が現代社会に投げかける問いについて美学芸術学及び現代思想との関連から考察を試みています。

● メッセージ

今日、メディア芸術の表現は実に様々ですが、そのメッセージや問題提起を受けとめる言説の準備は必ずしも十分ではありません。このとき、若い人たちの新鮮な感覚や着眼こそが重要な貢献を果たしてくれるのではないのでしょうか。その議論のテーブルで、一人でも多くの方と意見交換したいと思っています。

教授

阿部 一直



【専門分野】

メディア芸術学 / メディアアート研究 / 美学

● 研究テーマ

現在進行形のアート領域であるメディアアートの成立から現在～未来までを研究しています。新しい作品プロジェクトをプロデュースすることも非常に重要な要素であり、そのモチーフ、地域特性、社会背景、制度、アーカイブなどに関してもリサーチしながら、新たな課題を発見していきたいと思っています。

● メッセージ

メディア芸術の中でもメディアアートは、コンピュータを使ったオーディオビジュアルの現代アートというだけでなく、アートと現代社会の間わりの中で、諸科学諸学を巻き込んだ文明論的な転換を反映していく領域だと考えています。したがって、これからさまざまな変化や展開が起こっていく可能性が大きくあり、技術革新の視点のみならず、人新世、文化人類学的なアプローチも合わせて取り組んでいきたいと思っています。そのためのディスカッションを積極的に進めたいと思います。

准教授

大森 弦史



【専門分野】

西洋美術史 / 版画史 / 諷刺画史

● 研究テーマ

西洋美術史、特に19世紀フランス・イギリスを中心に、版画史・諷刺画史について包括的に研究しています。また美術史的観点から現代のメディア芸術への影響についても考察を試みています。

● メッセージ

多様で複雑な現代の芸術表現のありようを理解するためには、批評的な視点だけでなく歴史的な視点も非常に重要です。一見古臭い美術史の理論・方法論は、皆さんの制作・研究にもきつと役立つことでしょう。授業や対話を通じてお互いに刺激しあえることを期待しています。

## 授業担当教員

教授

大久保 真道



【専門分野】  
メディアコミュニケーション

● 研究テーマ  
現代のメディア環境における  
コミュニケーションの研究

● メッセージ  
デジタル技術の発展により、大規模  
で複雑な情報ネットワークが出現し、  
人の関わり方も変化しています。現代  
のコミュニケーションの可能性を追求  
しましょう。

教授

大島 武



【専門分野】  
ビジネス実務論 / パフォーマンス研究

● 研究テーマ  
ビジネス実務に関する包括的研究  
情報社会における諸問題とその対  
処に関する研究

● メッセージ  
研究技法特論を担当します。課題  
設定、情報収集、論文作法、プレゼン  
テーション技法等、研究のための基本  
スキルを高めることを目的とした科  
目です。日本語を母語としない留学  
生にも配慮し、わかりやすい授業を心  
かけます。

教授

松中 義大



【専門分野】  
言語学(認知言語学、メタファー論)

● 研究テーマ  
言語の能力・知識がどのように人間の  
認知システムに位置付けられるのか  
を研究しています。

● メッセージ  
英語文献講読A,Bを担当していま  
す。皆さんの制作・研究に直接関係す  
るものではないかもしれませんが、英  
語圏での動向の把握、情報発信など  
に英語力は欠かせません。皆さんの  
力をさらに磨くお手伝いができれば  
と思っています。

准教授

小田 珠生



【専門分野】  
日本語教育  
(年少者日本語教育 / 維持可能性日本語教育)

● 研究テーマ  
言語生態学を理論的支柱とする持  
続可能性日本語教育の可能性を、理  
論と実践を往還しながら追求してい  
ます。

● メッセージ  
私たち人間は、経験の積み重ねに  
よってつくり上げられていきます。そ  
の経験、すなわち人間としての活動を  
支えているのは「ことば」です。社会  
において「ことば」を十全に機能させ  
るとはどのようなことかを、一緒に考  
えていければと思います。

准教授

丁 智恵



【専門分野】  
放送メディア

● 研究テーマ  
マス・メディアにおけるマイノリティ  
の表象研究  
ノンフィクション映像史の研究

● メッセージ  
授業では、映像メディアの歴史につ  
いて広く概観するために、ノンフィク  
ション映像の歴史、放送メディアの歴  
史などを紐解いていきます。これから  
の映像メディアのあり方を考える上  
で役立つ手がかりを、みなさんと一緒  
に探求していきたいと思っています。

# 奨学金

## 【 本学独自の奨学金 】

名 称	内 容		対 象	備 考
えんのき奨学金	上限60万円とし10万円単位	貸与	健康で学習意欲旺盛、経済的困難な大学院生 ※留学生除く	当該1年間
後援会留学生奨学金	30万円	給付	人物・学業共に優秀、経済的困難な大学院留学生 ※GPA2.1以上	在院中1回
同窓会芸術学研究科奨学金	25万円	給付	学力・人物共に優れ、修学意欲の強い大学院生 ※芸術学部同窓生	在院中1回
緊急支援奨学金	30万円以内	給付	主たる家計支持者が会社の倒産又は解雇に等により無収入となり、修学困難になった者	在院中1回
後援会共済奨学金	年間学納金の半額相当分	給付	保証人の死亡により家計が急変し、修学困難な大学院生	在院中1回
後援会応急奨学金	50万円以内	給付	保証人の病気療養等により、修学困難な大学院生	

## 【 日本学生支援機構奨学金 】

名 称		内 容	対 象	
日本学生支援機構奨学金 第一種（無利子貸与）	大学院(博士前期)	月額：8万8千円・5万円から選択	高度の研究能力を有し、経済的理由に修業に困難があると認められる人。 ※但し、支援機構基準により適用外者もいる	
	大学院(博士後期)	月額：12万2千円・8万円から選択		
日本学生支援機構奨学金 第二種（有利子貸与）	大学院(博士前期)	月額：15万円、13万円、10万円、8万円、5万円から選択		
	大学院(博士後期)			
文部科学省外国人留学生 学習奨励費	大学院	月額：4万8千円	給付	学業、人物共に優れ、かつ経済的理由により修学が困難な大学院生または大学院レベルの研究活動が行える研究生。

※「授業料後払い」制度（大学院博士前期課程）については、日本学生支援機構のウェブサイトを確認のうえ、中野キャンパス事務部学生課にお問い合わせください。

# ●2024年度 開講科目一覧

## 【博士前期課程】

分野等	科目名称	担当教員
基礎分野	芸術学特論	教授 小川 真人
	メディア総合講義	教授 永江 孝規・他
領域分野	写真表現特論演習I	講師 吉田 成
	写真表現特論II	准教授 小原 真史
	写真表現特論III	教授 小林 紀晴
	映像表現特論I	教授 高山 隆一
	映像表現特論演習I	教授 西村 安弘
	映像表現特論II	教授 李 容旭
	映像表現特論演習II	教授 名手 久貴・他
	映像表現特論III	教授 名手 久貴
	映像表現特論IV	准教授 丁 智恵
	イラストレーション特論	教授 遠藤 拓人
	イラストレーション特論演習	教授 遠藤 拓人
	グラフィックデザイン特論	准教授 糸籐 隆弘・他
	グラフィックデザイン特論演習	准教授 糸籐 隆弘・他
	コミュニケーションアート特論	教授 笠尾 敦司
	コミュニケーションアート特論演習	教授 笠尾 敦司
	インタラクションデザイン特論	准教授 水谷 元
	インタラクションデザイン特論演習	准教授 水谷 元
	インタラクティブメディア特論I	教授 久原 泰雄・他
	インタラクティブメディア特論演習I	教授 久原 泰雄・他
	インタラクティブメディア特論II	教授 永江 孝規
	インタラクティブメディア特論演習II	教授 永江 孝規
	インタラクティブメディア特論III	教授 野口 靖
	インタラクティブメディア特論演習III	教授 野口 靖
	インタラクティブメディア特論IV	教授 浅野 耕平
	インタラクティブメディア特論演習IV	教授 浅野 耕平
	デジタルシステム特論	講師 石原 尚始
	アニメーション表現特論I	准教授 小柳 貴衛
	アニメーション表現特論演習I	准教授 小柳 貴衛
アニメーション研究特論I	教授 陶山 恵	
アニメーション研究特論演習I	教授 陶山 恵	
アニメーション研究特論II	准教授 権藤 俊司	
アニメーション研究特論演習II	准教授 権藤 俊司	

分野等	科目名称	担当教員
領域分野	マンガ学特論I	教授 細萱 敦
	マンガ学特論演習I	教授 夢来鳥 ねむ
	マンガ学特論II	教授 伊藤 剛
	マンガ学特論演習II	教授 伊藤 剛
	マンガ学特論III	准教授 チョン・インキョン
	マンガ学特論演習III	准教授 チョン・インキョン
	ゲーム学特論	教授 中村 隆之
	ゲーム研究特論I	教授 中村 隆之
	ゲーム学特論演習	教授 中村 隆之
	ゲーム研究特論演習I	教授 中村 隆之
	ゲームシステム特論	教授 今給黎 隆
	ゲーム研究特論II	教授 今給黎 隆
	ゲームシステム特論演習	教授 今給黎 隆
	ゲーム研究特論演習II	教授 今給黎 隆
	芸術史特論	准教授 大森 弦史
	芸術史特論演習I	講師 絹谷 幸太
	芸術史特論演習II	准教授 大森 弦史
	美学特論	教授 阿部 一直
	芸術学特論演習I	教授 小川 真人
	芸術学特論演習II	教授 石川 健次
	芸術学特論演習III	教授 阿部 一直
	特別研究I	教授 永江 孝規・他
特別研究II	教授 永江 孝規・他	
関連分野	現代美術特論	教授 阿部 一直
	近世日本美術史特論	教授 石川 健次
	西洋美術史特論	准教授 大森 弦史
	文芸学特論	講師 立花 史
	演劇学特論	講師 舟橋 美香
	音楽学特論	講師 長屋 晃一
	知的財産権特論	講師 三浦 正広
	グローバル化社会と日本語	准教授 小田 珠生
	研究技法特論	教授 大島 武
	英語文献講読A	教授 松中 義大
英語文献講読B	教授 松中 義大	



# 芸術学研究科 メディアアート専攻(博士後期課程)

## ディプロマ・ポリシー

---

メディアアートの分野において、広く社会に貢献でき、かつ高度な専門性と高い自立性に富んだ人材の育成を目標としています。本研究科の定める博士学位請求の要件を満たし、かつ、学位請求論文の内容から、以下に示す資質と能力とを備えていると認められる者に対し、博士（芸術学）の学位を授与します。

- (1) 社会一般を背景にした問題認識・抽出能力を有していること、及び課題の社会的、学術的価値を的確に評価できること。
- (2) 専門分野における高度な学識を有し、かつ必要に応じて他分野の知見を自ら修得できること。
- (3) 問題解決のために、既往の理論体系との位置づけを明確にした新たな理論を構築する能力を有すること。
- (4) 問題解決に必要なコミュニケーション能力、プレゼンテーション能力を有すること。
- (5) 広くメディアアート全般を進歩・発展させるための創造的学問的素養と健全な精神を有していること。

## カリキュラム・ポリシー

---

現代の状況に即応するメディア理論の深化によるメディアアートのさらなる学問的確立を図り、高度な学識を有する研究者、教育者を育成します。

上記の目的のため、芸術研究の礎となる学識を養う科目を必修科目として設置し、学生それぞれが取り組む特定領域の研究について専門研究の視点から助言を与え、博士論文の作成を行うための特別研究の指導を各学年において行います。選択科目では、自己の研究領域だけに止まらず、幅広い新しい視点での研究、学際領域での研究を実現できる科目を設置しています。

## アドミッション・ポリシー

---

メディアアートに対する興味を持ち、専門分野に関して、博士前期課程を修了した者（修士）、修士と同等またはそれ以上の学識を有し、高度な専門家として、それぞれの分野で活躍することを目指す人、社会に貢献する研究者、教育者として自立したいという意欲のある人材を求めています。博士前期課程（修士課程）において優秀な修士論文（もしくは修士作品、副論文）をまとめる知識と能力を備えるとともに、研究を深化させ、自ら学術的・社会的意義のある問題を解決し、研究成果を発信するための学識、研究能力が必要です。英語を含む専門領域の学力試験及び専門分野に関する口述試験により、これを確認します。

## ● 芸術学研究科メディアアート専攻(博士後期課程)指導教員

教員名	主な専門分野
小林 紀晴 教授	写真制作／ルポルタージュフォト／小説創作
西村 安弘 教授	映画理論／映画史
李 容旭 教授	映像メディアと表現論／映像アート制作／デジタル映像制作
高山 隆一 教授	映画史／映画教育／映画制作
永江 孝規 教授	3DCG
久原 泰雄 教授	コンピュータ・ミュージック／複雑系
野口 靖 教授	ソフトウェアデザイン／現代美術
権藤 俊司 准教授	アニメーション史
今給黎 隆 教授	ゲーム工学／コンピュータグラフィックス
小川 真人 教授	美学／芸術の理論と歴史／メディア芸術論

\*各教員の研究・制作業績の概要については、本学ホームページ「研究・制作業績システム」(<https://portal.kougei.net/kg/japanese>)を参照してください。

## ●2024年度 開講科目一覧

### 【博士後期課程】

科目名称	担当教員	
芸術学特殊研究	教授	小川 真人
写真表現研究	教授	小林 紀晴
映画制作研究	教授	高山 隆一
映画学研究	教授	西村 安弘
コミュニケーションアート研究	教授	笠尾 敦司
階層的映像芸術システム論	教授	久原 泰雄
ジェネラティブアート特論	教授	久原 泰雄
ビジュアルコンピューティング論	教授	永江 孝規
デジタルメディア論	教授	野口 靖
アニメーション表現研究	教授	権藤 俊司
ゲーム制作研究	准教授	今給黎 隆
メディア文化研究	教授	小川 真人
博士特別研究Ⅰ	教授	永江 孝規・他
博士特別研究Ⅱ	教授	永江 孝規・他
博士特別研究Ⅲ	教授	永江 孝規・他

## Access

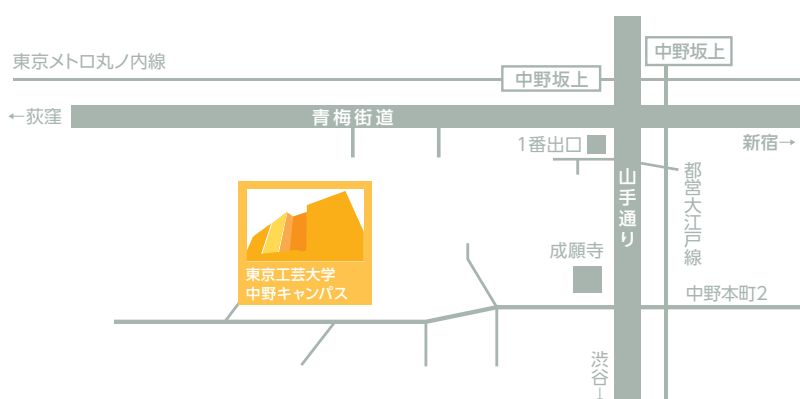
### 東京工芸大学大学院 芸術学研究科

### 中野キャンパス

〒164-8678 東京都中野区本町2-9-5

大学院芸術学研究科の入試に関するご質問は、  
芸術学部入試課までお問い合わせください。

Tel:0120-466-233 (直通)月～金曜日 9:00～17:00／祝日除く



東京メトロ丸ノ内線、都営大江戸線、「中野坂上」駅 1番出口から徒歩約7分

※駐車場はございません。公共の交通機関をご利用ください。

外国語でののご案内については、以下本学公式サイトよりご確認ください。

**KOGEI** <https://www.t-kougei.ac.jp/>  
東京工芸大学 TOKYO POLYTECHNIC UNIVERSITY