

人間総合科学学術院 人間総合科学研究群 情報学学位プログラム

Master's and Doctoral Programs in Informatics,
Degree Programs in Comprehensive Human Sciences,
Graduate School of Comprehensive Human Sciences,
University of Tsukuba



筑波キャンパス(春日エリア)

■鉄道

秋葉原からつくばエクスプレス快速に乗ると45分で「つくば駅」に到着します。

JR常磐線 ひたち野うしく駅、荒川沖駅、または土浦駅で下車し、「つくばセンター」行きもしくは「筑波大学中央」行きのバスに乗ると、約30分で「つくばセンター」に到着します。

■高速バス

東京駅八重洲南口高速バスターミナル発「筑波大学・つくばセンター」行きに乗ると、約70分で到着します。

■徒歩

「つくば駅」(A1,A2出口)または「つくばセンター」から徒歩約10分です。

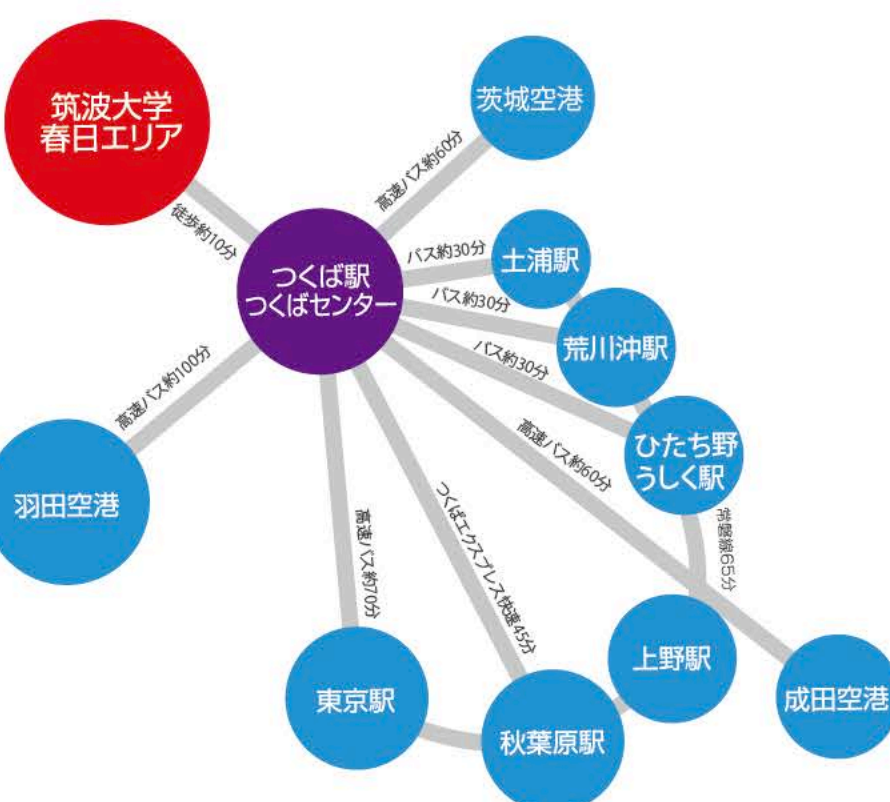
■車

常磐道「桜土浦IC」で降り、東大通りを約5.2km北上し、左折して北大通りに入り、2つ目の信号を左折すると「筑波大学筑波キャンパス(春日エリア)」に到着します。

■飛行機

高速バスで「つくばセンター」まで
羽田空港から約100分
成田空港から約60分
茨城空港から約60分

東京サテライト



最新情報は以下からご確認ください。

学位プログラムウェブサイト <https://informatics.tsukuba.ac.jp/>

学位プログラム説明会 <https://informatics.tsukuba.ac.jp/admission/open-campus/>

お問い合わせ先：筑波大学図書館情報エリア支援室 大学院教務

TEL：029-859-1120 | E-mail：tosyoss-daigakuin@un.tsukuba.ac.jp

Master's and Doctoral Programs in Informatics, Degree Programs in Comprehensive Human Sciences, Graduate School of Comprehensive Human Sciences, University of Tsukuba
編集・制作・発行 | 国立大学法人 筑波大学 人間総合科学学術院 人間総合科学研究群 情報学学位プログラム(広報委員会) | 〒305-8550 茨城県つくば市春日1-2 | 発行日 2022.3.

<https://informatics.tsukuba.ac.jp/>

INFOR- MATICS

<https://informatics.tsukuba.ac.jp/>



筑波大学
University of Tsukuba

2022・2023

人間総合科学学術院
人間総合科学研究群
情報学学位プログラム

Master's and Doctoral Programs in Informatics,
Degree Programs in Comprehensive Human Sciences,
Graduate School of Comprehensive Human Sciences,
University of Tsukuba

iSchools



沿革

1921 年 6 月
—— 図書館員教習所設置
1925 年 4 月
—— 図書館員講習所と改称
1945 年 3 月
—— 一時閉鎖
1947 年 4 月
—— 帝国図書館附属図書館職員養成所として再設置
1947 年 12 月
—— 国立図書館附属図書館職員養成所と改称

1949 年 4 月
—— 国立図書館廃庁により文部省移管
1964 年 4 月
—— 図書館短期大学設置
1979 年 10 月
—— 図書館情報大学設置
1981 年 4 月
—— 専攻科設置
1984 年 4 月
—— 大学院修士課程(図書館情報学研究科)設置
2000 年 4 月
—— 大学院区分制博士課程情報メディア研究科設置
2002 年 10 月
—— 筑波大学大学院図書館情報メディア研究科設置
2020 年 4 月
—— 人間総合科学学術院人間総合科学研究群
情報学学位プログラム設置



学位プログラムの意味を今一度理解しよう



筑波大学大学院
人間総合科学学術院
人間総合科学研究群
情報学学位プログラムリーダー
宇陀則彦

「学位プログラム」とは、学生に学位を取得させるに当たり、当該学位のレベルと分野に応じて達成すべき能力を明示し、それを修得させるように体系的に設計した教育プログラムのことです。従来のような学部や研究科等の組織に着目した大学制度ではなく、学位の取得を目指す学生の学修の視点に立って、学位のレベルと分野に応じて達成すべき能力を修得するように体系的に設計された制度です。

従来の制度のように人間総合科学学術院が与える学位だから「情報学」なのではありません。学生が情報学という分野にふさわしい知識と技能を身につけたから「情報学」の学位を取得できるのです。学位の名称と実際を一致させることが学位プログラムの本質です。

情報学学位プログラムは、文理融合の学際的アプローチにより、情報に関する知識と技能を学ぶよう設計してあります。情報に文系と理系の区別はありません。「私は情報学の学位を持っている」と名のるのであれば、文と理の両方の研究力を持っていると胸を張って言っていたきたいし、メディアに関する知識、システムに関する知識、リソースに関する知識があると自信をもって言っていたきたいと思います。

学位を取得するには、単位を修得するだけでなく学位論文を執筆する必要があります。どんなに研究内容がよくても、論文を書き上げるところまでいかないと学位は取得できません。学位の審査は論文に対して行われることを忘れないようにしてください。

情報学学位プログラムでは、オタク文化から川や海などの流体シミュレーションまで情報に関わる研究なら何でもできます。SNS などの利便的な情報発信も何百年にも及ぶ資料保存も情報学の射程内です。研究手法としても社会調査、心理学実験、哲学の思考実験、フィールドワーク、コンテンツデザイン、脳波測定、プログラム作成、デバイス製作など多様です。研究の多様さという意味では随一といえるでしょう。ぜひとも情報の混沌に挑戦してください。

目次

1	あいさつ
2	情報学学位プログラムの概要
4	入学試験
6	教育課程
8	学生生活
10	学位論文
14	教員一覧

情報学学位プログラムの概要

情報学学位プログラムとは

筑波大学全体で6つある研究群のうちの1つである人間総合科学研究群に属している情報学学位プログラムは、技術の進展により人間の活動における情報の重要性が急激に増しているという状況に対応できるよう、文理融合の学際的アプローチにより、情報を学術・教育・生活・文化等に活用するための専門的業務または研究に携わる人材を養成することを目的としています。関連の強い教員組織は図書館情報メディア系、学部教育組織は情報学群情報メディア創成学類および知識情報・図書館学類です。

人材養成目的

人間の活動において情報は重要な役割を果たして来ましたが、近年の技術の進展とともにその重要性は急激に増えています。その様な状況に対応するため、情報学学位プログラム（博士前期課程）では、文理融合の学際的アプローチにより情報を学術・教育・生活・文化等に活用するための専門的業務に携わる人材を養成します。情報学学位プログラム（博士後期課程）では、文理融合の学際的アプローチにより情報を学術・教育・生活・文化等に活用するための研究に携わる人材を養成します。

養成する人材像

情報学学位プログラム（博士前期課程）では、人間と情報に関わる諸問題を理解し、専門知識・技術を身につけ、課題を遂行できる人材を養成します。より具体的には、①最新の情報技術を駆使してデータ解析、システム開発、メディア制作を行うことができる人材、②人間と情報の相互作用をふまえたコミュニティに最適な情報環境を提案できる人材、③歴史と文化の多様性を理解し、知識情報資源の共有と継承を担うことができる人材、を養成します。

情報学学位プログラム（博士後期課程）では、人間と情報に関わる諸問題を俯瞰し、専門知識・技術に基づいて研究課題を設定し、それを遂行できる人材を養成します。

学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）

情報学学位プログラム（博士前期課程）では、筑波大学大学院学則及び関係規則に規定する博士前期課程の修了の要件を充足した上で、次の知識・能力を有すると認められた者に、修士（情報学）の学位を授与します。

（汎用的知識・能力）

1. 知の活用力：高度な知識を社会に役立てる能力
2. マネジメント能力：広い視野に立ち課題に的確に対応する能力
3. コミュニケーション能力：専門知識を的確に分かりやすく伝える能力
4. チームワーク力：チームとして協働し積極的に目標の達成に寄与する能力
5. 国際性：国際社会に貢献する意識

（専門的知識・能力）

6. 意味的研究力：適切な手法でデータを意味的に分析する能力
7. 数理的研究力：適切な手法でデータを数理的に分析する能力
8. メディア専門知識：社会システムへの応用を意識して、新しいメディアを開発する専門知識
9. システム専門知識：人間と情報の相互作用を多面的に分析し、システムを設計する専門知識
10. リソース専門知識：資料をととして歴史と文化の多様性を理解し、知識情報資源基盤を構築する専門知識
11. 情報倫理観：情報に対する倫理観と規範意識

情報学学位プログラム（博士後期課程）では、筑波大学大学院学則及び関係規則に規定する博士後期課程の修了の要件を充足した上で、次の知識・能力を有すると認められた者に、博士（情報学）の学位を授与します。

（汎用的知識・能力）

1. 知の創成力：未来の社会に貢献し得る新たな知を創成する能力
2. マネジメント能力：俯瞰的な視野から課題を発見し解決のための方策を計画し実行する能力
3. コミュニケーション能力：学術的成果の本質を積極的かつ分かりやすく伝える能力
4. リーダーシップ力：リーダーシップを発揮して目的を達成する能力
5. 国際性：国際的に活動し国際社会に貢献する高い意識と意欲

（専門的知識・能力）

6. 情報学分野における研究力：情報学分野における先端的な研究課題の設定と自立して研究計画を立案、遂行ができる高度な研究力
7. 情報学分野における専門知識：情報学分野における先端的かつ高度な専門知識と運用能力
8. 情報学分野における倫理観：情報学分野における高い倫理観と規範意識

入学試験

入学資格

本学位プログラムでは、文系・理系といった区分を越えた新しい学問領域の開拓を目指し、学際的でさまざまな領域の研究が行われています。そのようなことから、博士前期課程にあっては学群・学段階での専門領域、博士後期課程にあっては修士段階での専門領域にこだわらず、多様な領域から幅広く受け入れます。分野・経歴・年齢・国籍を問わず、学ぶ意欲・研究意欲の高い人を募集しています。

博士前期課程にあっては大学を卒業した者と同等以上の学力、博士後期課程にあっては修士の学位を有する者と同等以上の学力があると認められた場合にも出願資格が与えられます。この条件で志願する場合は事前に本学位プログラムによる出願資格審査を受ける必要があります。出願資格審査は書類審査のみで、費用は無料です。

入学試験

博士前期課程および博士後期課程の入学試験は、次のとおりです。

試験区分・時期	募集人員	
	博士前期課程 (54名)	博士後期課程 (12名)
推薦入学試験(7月実施)	12名	3名
一般入学試験(8月実施・1-2月実施)	8月実施：25名 1-2月実施：17名	8月実施：6名 1-2月実施：3名
社会人特別選抜(8月実施・1-2月実施)	若干名	若干名
英語受験者特別選抜(1-2月実施)	若干名	若干名
外国人留学生特別プログラム等による特別選抜	若干名	若干名

英語受験者特別選抜では、研究計画書を英語で記載し、口述試験を英語で受験することとなります。

なお、筑波大学大学院修士課程あるいは博士前期課程を修了し、引き続き博士後期課程に進学する場合、検定料と入学料は不要です。

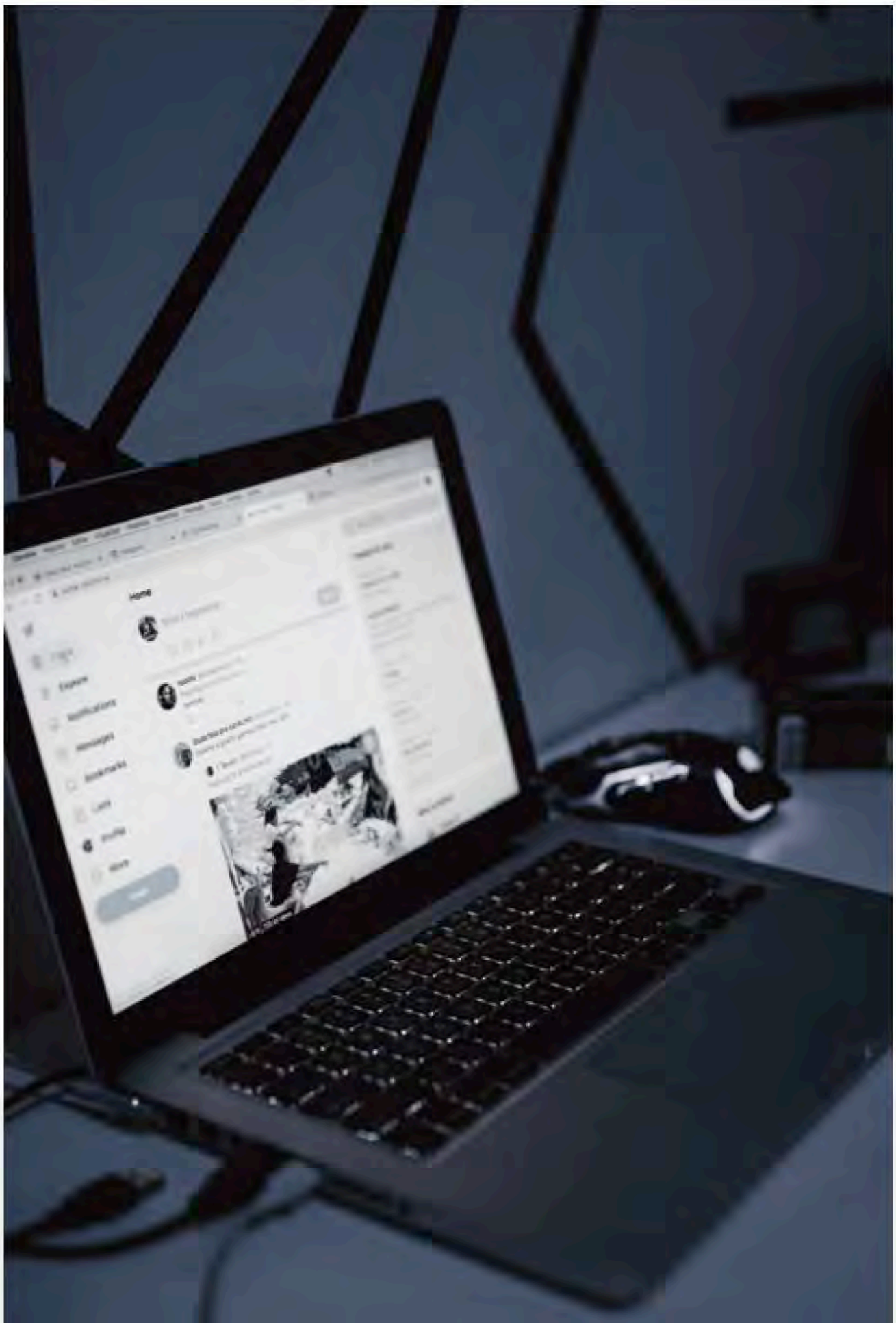
選抜方法等

博士前期課程

推薦入学試験では、所属長の推薦書、研究計画書等を提出し、口述試験を受けていただきます。提出書類と口述試験の結果を総合的に判定し、入学候補者を決定します。口述試験は20分程度です。最初の5分程度で研究計画についてのプレゼンテーションを行っていただきます。出願時に志望する研究指導担当教員1名を入力する必要がありますので、事前に志望する研究指導担当教員と連絡を取り内諾を得て、研究テーマなどについての相談をしてください。

一般入学試験及び英語受験者特別選抜では、英語スコア〔TOEIC、TOEFLあるいはIELTSのいずれか〕の原本、研究計画書等を提出し、口述試験を受けていただきます。提出書類、英語スコアの点数を換算したもの、口述試験の結果を総合的に判定し、入学候補者を決定します。口述試験は30分程度です。最初の7分程度で研究計画についてのプレゼンテーションを行っていただきます。

社会人特別選抜では、研究計画書等を提出し、口述試験を受けていただきます。提出書類と口述試験の結果を総合的に判定し、入学候補者を決定します。口述試験は30分程度です。最初の7分程度で研究計画についてのプレゼンテーションを行っていただきます。



博士後期課程

推薦入学試験では、推薦書、研究計画書、研究・実務経験調書、業績一覧書等、論文(該当者)を提出し、口述試験を受けていただきます。提出書類と口述試験の結果を総合的に判定し、入学候補者を決定します。口述試験は30分程度です。最初の7分程度でこれまでの研究概要とこれからの研究計画についてのプレゼンテーションを行っていただきます。

一般入学試験、社会人特別選抜及び英語受験者特別選抜では、研究計画書、研究・実務経験調書、業績一覧書等、論文(該当者)を提出し、口述試験を受けていただきます。提出書類と口述試験の結果を総合的に判定し、入学候補者を決定します。口述試験は60分程度です。最初の15分程度でこれまでの研究概要とこれからの研究計画についてのプレゼンテーションを行っていただきます。出願時に志望する研究指導担当教員1名を入力する必要がありますので、事前に志望する研究指導担当教員と連絡を取り、受け入れの内諾を得て、研究テーマなどについての相談をしてください。

入学試験に関する詳細・最新情報は、筑波大学大学院募集要項サイト (<http://www.ap-graduate.tsukuba.ac.jp/>) でご確認ください。

志望する研究指導担当教員の連絡先は学位プログラムウェブサイト・教員一覧 (<https://informatics.tsukuba.ac.jp/faculty/>) で確認することができます。

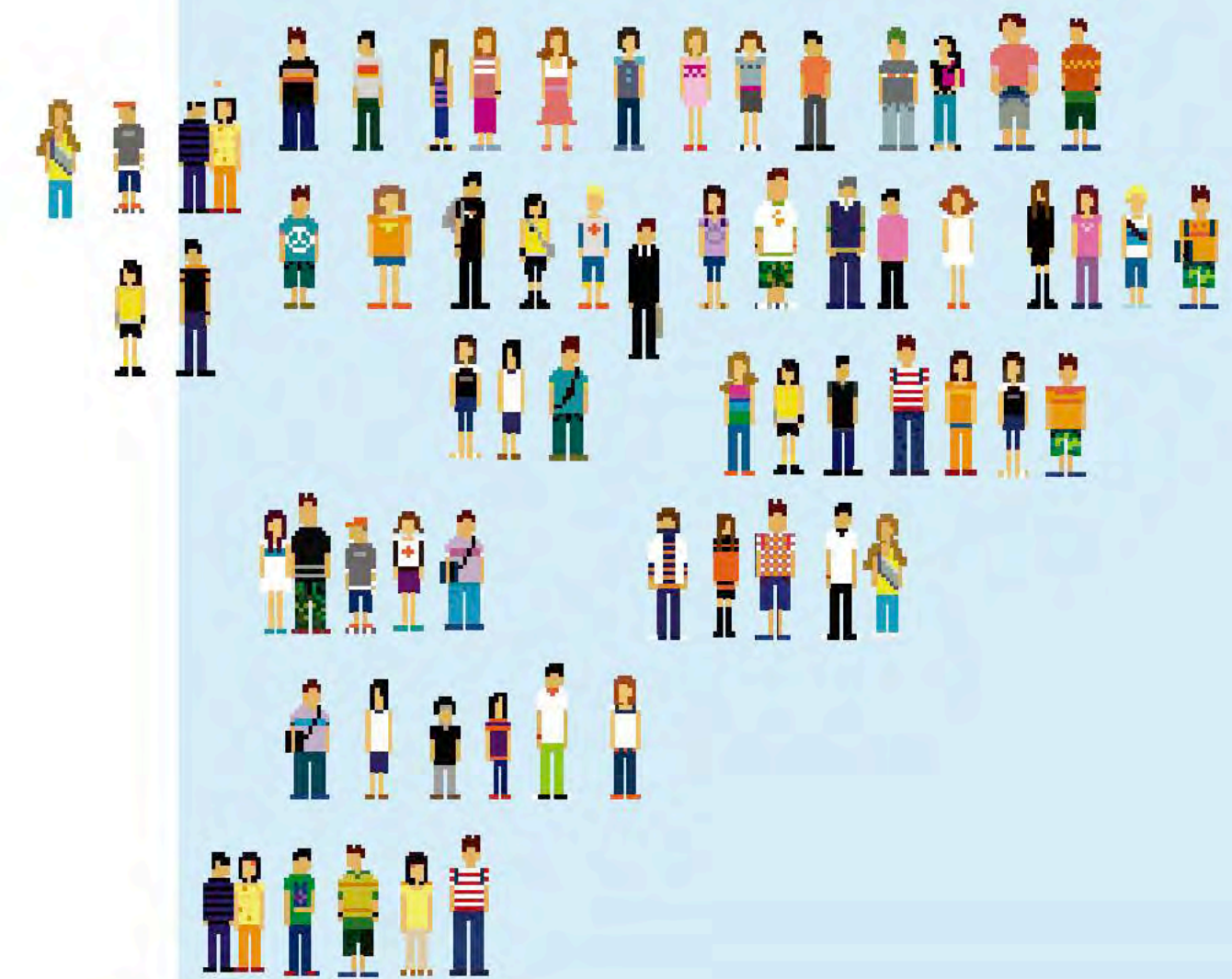
志願者・合格者数

			推 薦		一 般		社会人 特別選抜		英語受験者 特別選抜		合 計	
			志願	合格	志願	合格	志願	合格	志願	合格	志願	合格
博士 前期 課程	2022	7月実施	20(1)	16(1)	—	—	—	—	—	—	20(1)	16(1)
		8月実施	—	—	67(18)	26(3)	2	1	—	—	69(18)	27(3)
		1-2月実施	—	—	58(34)	23(9)	1	1	18(16)	7(6)	77(50)	31(15)
	2021	9月期	18	14	—	—	—	—	—	—	18	14
		10月期	—	—	58(19)	25(2)	4(1)	2	—	—	62(20)	27(2)
		2月期	—	—	37(24)	20(10)	2	0	8(7)	6(5)	47(31)	26(15)

() は、留学生で内数

			推 薦		一 般		社会人 特別選抜		英語受験者 特別選抜		合 計	
			志願	合格	志願	合格	志願	合格	志願	合格	志願	合格
博士 後期 課程	2022	7月実施	5	4	—	—	—	—	—	—	5	4
		8月実施	—	—	4	3	3	3	—	—	7	6
		1-2月実施	—	—	3(2)	2(1)	2	1	2(2)	1(1)	7(4)	4(2)
	2021	9月期	1	1	—	—	—	—	—	—	1	1
		10月期	—	—	5(1)	5(1)	1	1	—	—	6(1)	6(1)
		2月期	—	—	3(1)	3(1)	3	3	1(1)	1(1)	7(2)	7(2)

() は、留学生で内数



修了に必要な単位など

博士前期課程では、講義科目20単位以上と演習科目10単位の30単位以上の修得が修了に必要となります。講義科目のうち12単位以上は自学位プログラム開講科目から、8単位までは大学院共通科目や他学位プログラム開講科目など筑波大学大学院全体から幅広く履修することが出来ます。これに加えて、修士論文を作成します。

博士後期課程では、研究指導科目（必修6単位）を含む10単位以上が修了に必要となります。これに加えて、博士論文を作成します。

いずれの課程においても、これらを充足した上で、学位授与方針に示した知識・能力を取得した認証が必要です。

学年暦

筑波大学では2学期制を採用しています。春学期は4月から9月、秋学期は10月から3月のそれぞれ6か月間です。春日エリアでは平日1～6限、東京サテライトでは平日7・8限と土曜日3～8限を中心に授業が行われています。

1時限は75分で、多くの科目では2時限連続で授業が行われます。講義・演習科目とも1時限の授業を10回受講すると1単位修得できます。

時限	授業時間
1 限	8:40 ～ 9:55
2 限	10:10 ～ 11:25
3 限	12:15 ～ 13:30
4 限	13:45 ～ 15:00
5 限	15:15 ～ 16:30
6 限	16:45 ～ 18:00
7 限	18:20 ～ 19:35
8 限	19:45 ～ 21:00

開設科目（専門科目）一覧

博士前期課程は、「メディアサイエンス専門科目」「情報インタラクション専門科目」「図書館情報学専門科目」という3つの科目群からなる講義科目と、「方法論的基盤科目」「実践指導科目」「研究指導科目」の3つの科目群からなる演習科目で構成されます。春日エリアで開講される専門科目は、日本語・英語で隔年開講されます。東京サテライトで開講される科目は日本語で開講されます。

博士後期課程は、研究指導科目（必修および選択）と実践指導科目（選択）で構成されます。

講義科目（※は春日エリア・東京サテライト両エリアで開講）		
メディアサイエンス専門科目	情報インタラクション専門科目	図書館情報学専門科目
データサイエンス実践	知識情報分析＊	図書館メディア文化史＊
機械学習とパターン認識	情報プラクティス	パブリックサービス＊
メディアデザイン	情報推薦	ライブラリーマネジメント＊
ビジュアライゼーション	ヒューマンコンピュータインタラクション＊	学術情報基盤＊
生体生命情報	コミュニケーション行動	アーカイブズ＊
感性認知情報	コミュニティ分析	博物館情報メディア＊
構造化データ	デジタルヒューマニティーズ＊	情報組織化＊
情報アクセス＊	知的財産と情報の安全＊	メディア教育＊

演習科目	
方法論的基盤科目	研究法基礎
	文献調査法
	調査とデータ分析
実践指導科目	研究計画（春日エリアのみ）
	業務計画（東京サテライトのみ）
研究指導科目	情報学特別演習 A/B（必修）
	情報学特別演習 C/D（必修）
	グローバル研究演習Ⅰ a/b
	グローバル研究演習Ⅱ a/b

博士後期課程	
研究指導科目（必修）	情報学セミナー a1/a2/b1/b2/
	情報学総合演習Ⅰ a/b
	情報学総合演習Ⅱ a/b
研究指導科目（選択）	グローバル研究演習Ⅲ a/b
	グローバル研究演習Ⅳ a/b
	グローバル研究演習Ⅴ a/b
実践指導科目（選択）	研究インターンシップ
	研究指導実践
	PBL

学位論文の提出

博士前期課程

研究指導担当教員1名と副研究指導担当教員1名の2名による研究指導体制をとっています。入学後数か月のうちに教員との話し合いを経て誰の指導を受けるかを決定します。

前期課程2年次7月頃に中間発表会を行います。その後、2年次11月下旬に修士論文題目登録を行い、12月に修士論文を提出します。論文提出後2～3週間の間に、最終発表会を行います。中間発表会、最終発表会に出席し、発表および質疑応答を行うこと、論文題目を届け出たうえで修士論文を定められた期日に提出することが求められます。これらの要件を満たしたうえで、最終発表会後に行われる論文審査委員会において合否が決定します。

博士後期課程

研究指導担当教員1名と副研究指導担当教員2名の3名による研究指導体制をとっています。受験前に研究指導担当教員となる教員から内諾を得ている必要がありますので、入学時点で研究指導担当教員はすでに決まっていることになります。入学後数か月のうちに研究指導担当教員と相談しながら副研究指導担当教員2名を決定します。

入学後、研究指導担当教員の研究室において研究活動を行い、査読付き論文1編以上の採択が決定した後、中間発表会を実施し、研究内容の発表と質疑応答を行います。その後、博士論文提出の条件である査読付き論文2編の受理を経て、予備審査委員会が設置され、論文の審査（予備審査）が行われます。予備審査合格後3か月以内に、学位論文審査委員会が設置され、論文の審査（本審査）が行われます。本審査の際に開催される最終発表会は公開で行われます。最終発表会後に行われる論文審査委員会において合否が決定します。

国際連携

本学位プログラムは、国外の様々な情報学領域の教育研究組織と積極的に交流を行っています。現在、ミシガン大学情報学研究科、ピッツバーグ大学計算科学・情報学研究科（以上、アメリカ合衆国）、上海図書館（中国）、釜山大学校（韓国）、シュトゥットガルト・メディア大学（ドイツ）、ロシア国立人文大学（ロシア）、リンツ工科大学（オーストリア）の7機関と国際交流協定を結んで、グローバルな視点で教育研究を展開しています。これらの機関との協定には学生の相互交流も含まれており、本学位プログラムの学生は国外の関連機関で学ぶ機会もあります。

2012年からInformation Schoolの世界的組織であるiSchoolsに参加しています。iSchoolsは北米の研究志向の強い大学院を中心に結成され、現在ではヨーロッパ、アジア太平洋地域などの大学院も含む約100のメンバーからなる世界規模の組織です。毎年3月に国際会議iConferenceが開催され、本学からも教員や大学院生が参加し、研究発表を行っています。



▲ 筑波大学 松美池

学費と授業料免除

入学時の経費(2021年度)は、入学料282,000円、授業料535,800円です。経済的理由により納付が困難な学業成績優秀な者には、授業料を免除する制度があり、多数の学生が授業料免除(全額／半額／3分の1)を受けています。

長期履修制度

職業等に従事しながら学習を希望する人々の学習機会を一層拡大することを目的として、長期履修制度を導入しています。長期履修生は本来前期課程2年間、後期課程3年間で修得すべき単位を、前期課程であれば3年または4年かけて、後期課程であれば4年または5年かけて修得しますが、修了までの授業料合計額が標準修業年限で修了する人と同額になります。計画的に時間をかけて修了をめざす人のための制度です。

早期修了制度

情報学学位プログラムには早期修了制度があり、優れた業績が認められた場合、前期課程は在学1年、後期課程は在学1.5年以上でp.6に示す修了要件を満たしていれば修了することが可能です。



▲ 筑波大学 中央図書館

奨学制度

日本学生支援機構の奨学金制度が利用できます。2021年度は、博士前期課程で27名の学生が、博士後期課程で8名の学生が奨学金を受けています。なお、この奨学金には返還免除制度があり、第一種奨学金の貸与を受けた学生で、特に優れた業績を挙げたと認定された博士前期課程および博士後期課程の学生は、奨学金の全額または一部の返還が免除されます。

また、2010年度に創設された本学独自の奨学金制度「つくばスカラシップ」や地方公共団体、民間の育英団体の奨学金事業も多数あります。博士後期課程の学生には、日本学術振興会の特別研究員に採択されるという方法もあります。

学術院表彰

修士論文が優秀であった博士前期課程の学生や、優れた研究成果を挙げた博士後期課程の学生は、学位記授与式において表彰されます。また、その研究成果が学外においても高い評価を得た学生が日本学生支援機構の第一種奨学金を利用している場合は、奨学金返還免除選考の対象者となります。

研究環境

春日エリアでは、博士前期・後期課程の学生ともに、個人用の机を提供します。東京サテライト(東京キャンパス文京校舎)では希望者には個人用のロッカーを提供します。

また、春日エリアには図書館情報学図書館、東京キャンパス文京校舎には大塚図書館があり、学生は平日、週末ともに利用することができます。春日エリアからバスで10分の距離にある中央図書館も利用することができます。大学のネットワークに接続すれば、附属図書館が提供する多様なデータベースや電子ジャーナルなどの研究資源に自由にアクセスすることができます。東京サテライトでも、春日エリアと同等なネットワークアクセスが可能で、附属図書館が提供するデータベース等を利用することができます。

コンピュータアカウントを申請すれば、ウェブページスペースなど、潤沢なコンピュータ資源が利用できます。

TA・TF・RA

博士前期・後期課程の学生には、TA(Teaching Assistant)として学群や大学院の授業の補助を行う機会があります。これに加えて博士後期課程の学生には、TF(Teaching Fellow)として授業担当教員の下で授業に参画する機会およびRA(Research Assistant)として教員との共同研究を行う機会があります。

2021年度は、TAとして博士前期課程の学生延べ65名、博士後期課程の学生延べ18名が任用されました。RAとして、博士後期課程の学生20名が委嘱されました。

研究活動に関わる支援

大学全体で募集する「はばたけ!筑大生:海外学会等参加支援プログラム」や学位プログラム内での同様の制度など、学生が国内外の学会に出席して発表する際の参加費や旅費を支援する制度があります。2019年度は延べ50名以上の学生がこれらの制度を利用して学会発表を行いました。また、2019年度から、学生が学術雑誌などへの掲載論文として研究成果を公開する際に必要となる費用(論文刊行料)の一部を支援する事業も始まりました。

「図書館情報学海外研修助成」事業として、学生が海外の大学や図書館などで調査研究を行う際の旅費を支援する制度もあり、毎年数名の学生がこの制度を利用して海外の大学等で調査研究を行っています。

修了後の進路(2018~2020年度)

博士前期課程(合計149名)

大学院進学	22名	14.8%
企業(自営業を含む)	91名	61.0%
公務員・図書館・学校等	8名	5.4%
その他	20名	13.4%
現職有	8名	5.4%

博士後期課程(合計26名)

企業(自営業含む)	2名	7.7%
公務員・図書館・学校等	11名	42.3%
その他	7名	26.9%
現職有	6名	23.1%



▲ 筑波大学 東京サテライト

学位論文(修士)題目一覧(2021年度)

情報学学位プログラム | 修士(情報学)

- He Zhen テレワーク環境におけるワークエンゲージメント向上のための活動報告の研究
- 池畑 開斗 ノッチ形成を考慮した海岸地形生成シミュレーションに関する研究
- 泉 陽奈子 ファシリテータレス学習支援の実現に向けたピアラーニングでの質問と回答の促進手法
- 蛭子 綾花 空間符号化照明下におけるイベント情報に基づく流れの可視化
- 大曾根 宏幸 Development and Evaluation of a Novel Writing Support System
- 大場 勇貴 健康診断データによる疾患予測の解釈
- 岡 威久馬 サイレント隠れマルコフモデルにおける変分ベイズ法に関する研究
- 勝野 皓太 An Ability-based Approach for Improving Crowdsourcing Result Reproducibility
- 南川 真貴子 私立大学図書館専任職員のキャリア形成と能力開発
- 蕪木 創平 仮想ラグビー環境を用いた意思決定スキルの持続
- 久保田 将 ケータリングサービスを用いた3者間オンライン共食における食事の異同の影響
- 熊田 大雅 学科の特異性を明らかにするための科目概念の推定手法に関する研究
- 貞末 真明 Design of Racket Game for People with Low Vision Using Drone
- 佐藤 千尋 Webページ閲覧履歴を用いた情報収集行動の振り返り支援
- 山本 菜摘 図書館行政・コミュニティ行政の融合と市民への影響：武蔵野市の事例分析
- 田中 康二郎 Urban Green Space-Friendly Animation Display with Artificial Grass Gradation Control System
- 鳥居 万椰 Design and Use of a Vagina Pressure Measurement Device
- 野田 宏規 市民団体が協働事業提案制度による事業を開始するまでの経緯—M-GTA を活用して—
- 潘 秋実 オフライン強化学習における階層型学習
- 韓 承旼 図書館におけるリスクマネジメントマニュアルとその有効性に関する研究
- 廣田 美香 絵本と体験とを結びつける子ども向け絵本選択支援システム「てくととべ」
- 福井 久美子 戦後日本美術の個人資料に対する利活用に向けた情報の組織化に関する研究—田名網敬一のアトリエ資料を対象として—
- 福元 孝太郎 学生アスリートのキャリア成熟に影響を及ぼす要因の検討
- 細川 怜椰 アニメ・漫画オタクの個人別態度構造に基づく「布教」の分析
- 前田 祐紀 Shape Expression Schemaの下でのConjunctive Property Path充足可能性判定手法
- 水野 隆也 視野中心部分における文章黙読が周辺視野における光点検出率に与える影響の実験的検討
- 三井 颯人 聴覚障害者のメロディー認知に影響を与える音楽的要素に関する調査
- 村松 ななみ 平面構成からみた公共図書館建築の特徴—日本・北欧・米国の国際比較分析—
- 百鳥 直樹 法人化後の国立大学図書館組織の変化に関する研究

- 森山 大地 音楽音響信号を対象としたベースライン特化のコード進行推定
- 矢花 明莉 気流を考慮した昼花火のシミュレーション
- 山崎 良祐 糊化現象に基づく粘度変化を伴う流体シミュレーション手法の開発
- 賀 純陽 論文閲覧時のポインター行動を用いた特徴語抽出手法に関する研究
- 魏 愷寰 Verifying Qualitative Improvement of User Experience by Physical Use of Real Product in Digital Environment Using Augmented Reality
- 許 俊杰 Table Captioning for Scientific Papers
- 金 琢奇 An Explanation Engine for Increasing Self-awareness on Movie Preferences
- 孙 博煜 独食における動画視聴の影響の一検討
- 張 笑塵 著作権法によるAI生成物の保護可能性
- 張 麗蓉 Semantic Modelling of Document Focus Time for Information Retrieval Tasks
- 方 昱博 Incorporating Cognitive Relevance into Dense Retrieval for Conversational Search
- 方舟 Dataset and Algorithms for Interactive Fashion Outfit Recommendation
- 楊 之卓 クエリ満足度に基づく検索支援手法に関する研究
- 劉 依泓 Detecting Internet Slang Words with Two Layers Annotation Based on Joint Model of Character and Word Embeddings

図書館情報メディア専攻 | 修士(情報学)

- 鵜沢 信吾 3D Auxetic Structure of Ron Resch Pattern using 2D Plane Processing Machine
- 伊藤 柚葉 Event-based bispectral photometry: Analysis of bispectral differences using temporally modulated illumination
- 大峠 和基 読みやすさと視覚的バランスを両立した改行・改頁位置の推定
- 片岡 駿之介 Invisible User Interface in Living Space Using Pinhole Array Material
- 王 有為 動的な環境におけるセマンティックセグメンテーションに基づくビジュアルSLAM
- 張何 健鵬 遠隔二者共食会話における菓子を用いた食食品目の違いについての検討

図書館情報メディア専攻 | 修士(図書館情報学)

- 松島 愛美 中学校におけるインフォメーションリテラシー育成のための探究的な学習の実践と評価：情報収集過程の検討

学位論文(博士) 題目一覧 (2021－2018年度)

2021年度

博士 (図書館情報学)

- 西川 開 知識コモンズの観点による日本の研究データリポジトリにおける研究データガバナンスの分析
- 豊 浩子 米国パブリック・ディプロマシーと琉米文化会館—奄美琉米文化会館における実相の考察—
- 鈴木 一生 特別目的政府による図書館経営の自律性と持続性：米国オレゴン州における図書館区の設立経緯と経営メカニズムの事例分析

博士 (情報学)

- 古川 雅子 オンライン講座におけるドロップアウト軽減のための学習行動分析に関する研究
- 塙 裕美 母語非母語話者間の会話支援のためのテキスト音声会話の分析—日本人と中国人による日本語会話を題材として—
- 小林 正樹 人間+AIクラウドの相互作用によるクラウドソーシングの品質管理に関する研究
- 渡辺 真希子 がんの子どもを持つ親の治療選択と情報探索行動の関連：親と担当医の共有意思決定に着目して
- 田中 るみ子 日本語文章からの化学物質名の抽出に関する研究：特許公開公報を対象にした検討

論文博士 (図書館情報学)

- 小野 永貴 高校生の学習情報資源の利用実態を通じた図書館の高大連携の役割に関する研究

2020年度

博士 (図書館情報学)

- 田邊 智子 図書館評価の有効性 —評価影響の理論を用いた実証研究—
- 吉川 次郎 Wikipediaにおける学術文献の参照記述に関する研究

博士 (情報学)

- 大塚 淳史 問い合わせ拡張による情報要求の言語化支援技術に関する研究
- 苅米 志帆乃 目的指向の料理レシピ解析手法に関する研究

2019年度

博士 (図書館情報学)

- 武田 将季 キュレーションされた情報が情報行動時の行為者に与える影響：生理指標を用いた内的状態の推定
- Rahmi A Study of Temporal Stages and Human Senses in Information Seeking Behaviour of the Great East Japan Earthquake and Tsunami (東日本大震災時の情報探索行動における時間的段階と人の感覚に関する研究)
- 小南 理恵 アメリカ図書館界とアメリカ出版界の協同：「読書の自由」の成立と展開

博士 (情報学)

- 輪島 幸治 非負値行列因子分解アルゴリズムに基づくメッセージ特徴の選択手法に関する研究
- Chiranthi Jayampathini Wijesundara A Study on Organizing Heterogeneous Cultural Heritage Information in Networked Information Environments (ネットワーク情報環境における不均質な文化遺産情報の組織化に関する研究)
- 菱沼 利彰 SIMD演算を用いた高精度疎行列計算ソフトウェアの高速化

博士 (学術)

- 藤井 佑実子 刺激-反応連合における視覚特徴の統合に関する心理学的研究

論文博士 (図書館情報学)

- 池内 有為 日本の研究者によるデータ公開の実践状況と認識

論文博士 (情報学)

- 大作 光子 探求学習における情報活用スキルに焦点をあてたルーブリックの開発

2018年度

博士 (図書館情報学)

- 水沼 友宏 公立図書館における指定管理者制度導入館と非導入館の提供サービスの比較
- 木下 朋美 公共図書館の選書業務における選書ツールの研究
- 和田 匡路 SKOS化された分類法における異なる表現方法とその原因

博士 (情報学)

- 小河 邦雄 既知用語辞書を用いた情報フィルタリングによる研究シーズ用語の抽出方法
- SENAN KIRYAKOS A Study on Improving Bibliographic Descriptions for Objects of Popular Culture Through Multimedia Franchise Representation, Hierarchical Modeling, and Metadata Aggregation (マルチメディアフランチャイズの表現と階層的なモデリングおよびメタデータ集約を利用したポップカルチャーオブジェクトの書誌記述に関する研究)

博士 (学術)

- 布山 毅 アニメーション表現活動を通じた学びの概念モデルの構築—初等・中等教育の図画工作科・美術科の教育を中心として—

論文博士 (図書館情報学)

- 渡辺 暢恵 公立小中学校図書館の整備に関する研究：教育委員会の施策を中心に
- 児玉 閑 自然科学分野における引用傾向の分野間差異と経年変動

学位論文(修士・博士)の全文は「つくばリポジトリ」 (<https://tsukuba.repo.nii.ac.jp/>) で読むことができます。

李昇姫 LEE, Seung Hee	感性情報, インタフェース, 融合科学, インタラクション 人間の意思決定には、肯定的な実体験の集合体である「感性」が作用している。感性は心の働きとして脳活動や認知に深く関わっており主観的な経験に基づくものである。感性情報を用いて人に優しいインタフェースのデザイン、モノとのインタラクション行動をいかに美しく自然に設計するかを研究する。人間の経験や行動をデータ化するため脳科学、心理学、情報学、デザイン学など融合科学的な知識を総合してデザインの問題を解決する。	井上智雄 INOUE, Tomoo	人間情報学, インタラクション学, コミュニケーション工学, 教育工学 人と人とのコミュニケーションや協調作業といった活動を、特にその集团的・社会的側面に着目して理解・支援・拡張・革新する研究を推進し、次世代社会情報環境を創り出している。情報システム技術、メディア技術を基盤としつつ、人間の行動を変容、制御、調整する技術開発において、ヒューマンコンピュータインタラクション、ソーシャルコンピューティング、バーチャルリアリティ、教育工学にわたる幅広い領域で、多くの成果を挙げている。		太田美奈子 OTA, Minako	映像メディア, メディア技術史, メディア社会学, 映像文化論 これまではテレビが真新しい映像メディアとして登場した 1950 年代における地方のテレビ受容の様相についてフィールドワーク手法を使って研究してきた。学位プログラムではこれからのメディアや情報獲得のあり方を探求するため、スマートフォンやタブレットなど現代の映像メディア全般を対象とする。コンテンツや視聴を支える技術、メディアの在り方を規定する法制度など多角的な視点から、メディアと人々の関係を検討していく。	加藤 誠 KATO, Makoto	多層化資源の検索, データ検索, 情報検索 構造化された知識、言語化された情報、数量データなどによって構成される、多層化された資源を検索対象とした検索システムについて研究を行っている。企業や省庁が公開している統計情報を自動的に分析・解釈し、与えられた質問に対して答えになりそうなデータを自動的に発見する検索アルゴリズムや、グラフなどによって可視化する方法やデータから読み取れる内容を言語化する方法を研究している。
池内 淳 IKEUCHI, Atsushi	図書館評価, 図書館政策, 費用便益分析 図書館評価、ならびに、図書館政策に関する規範的・実証的研究を行っている。たとえば、1) 公共図書館の費用便益分析、2) 公共図書館の生産効率性の分析、3) 図書館の最適規模(最小効率規模)、4) 自治体における公共図書館サービスの最適供給水準、5) 図書館の公共性の再定義などである。	于 海涛 YU, Haitao	機械学習, 情報検索, ユーザーモデリング 機械学習、情報検索、ユーザモデリングに焦点を当てた研究を行っている。特に機械学習を重視しており、深層学習や新しい機械学習の手法の開発を行っている。また、ユーザの検索行動をよりよく理解でき、ユーザが自分の求めるウェブページや画像を早く見つけ出せるような効果的なユーザモデルや新しい情報検索手法の開発に関心を寄せている。さらに、個人情報保護に配慮した情報検索技術の開発にも取り組んでいる。		大庭 一郎 OHBA, Ichiro	図書館職員の人的資源管理, 図書館の情報サービス, 図書館情報学教育 米国の公共図書館における人的資源管理について、専門的職務と非専門的職務の区分の観点から研究してきた。それらの研究を踏まえて、日本の公共図書館や大学図書館における図書館職員の職務のあり方や養成(教育・研修)について研究している。図書館職員の人的資源管理の諸問題は、情報サービスの動向や構成方法と連動する。そこで、複数の館種の情報サービスの新たな動向についても研究を進めている。	金 尚泰 KIM, Sangtae	ビジュアルコミュニケーション, 情報の視覚化, コンテンツデザイン コンテンツ開発に必要とされるデザイン表現・CG関連先端テクノロジーの応用に関する研究を進めている。企画・制作・伝達・流通のためのデザイン表現のあり方を中心に、コンテンツとしての表現可能性を広げることを主な研究テーマとしている。特にダイナミックでインタラクティブな情報表現についての理論・技術要素を芸術・デザイン学の観点から探求する。
逸村 裕 ITSUMURA, Hiroshi *2023 年 3 月退職予定	学術情報流通, 学術評価, 学術情報基盤 この数十年、学術情報は ICT とその活用、オープン化、評価と競争の波に襲われている。これらの変化が世界的に様々な局面で進む中、学術情報流通、大学図書館、学術情報基盤、学術評価はどのようにあるべきか、に研究関心がある。具体的には、世界的に注目されているオープンアクセスやオープンサイエンスの動きに大学図書館はどのように関与すべきかという課題や ICT 環境下での図書館利用者教育の在り方などについて検討している。	宇陀 則彦 UDA, Norihiko	多層化資源マネジメント, デジタルヒューマニティーズ, リサーチcommons Web 情報、文献データベース、デジタルアーカイブズ等の記録資源と人の記憶が投影された記憶資源を多層的に捉え、知識の取り出し方を柔軟に変化させられるデータ基盤を構築する。デジタルヒューマニティーズのデータを重点的に扱い、人文学研究者の情報行動を類型化することでデータ基盤の機能要件を定義する。データ基盤構築をとおして人文学研究の多様性を維持しながら知識を共有できるリサーチcommonsを実現する。		落合 陽一 OCHIAI, Yoichi	実世界志向コンピュータグラフィックス, ヒューマンインターフェイス, メディアアート 本研究室は研究室のテーマとして「デジタルネイチャー」という言葉を据えている。計算機資源が実世界に溢れる今、リアルとバーチャルの線引きを超えて、計算機にとって自然なこと、自然に溶け込んだ計算機の両面を追求し、あらゆる問題解決に挑戦する。そのために実世界志向 CG やユーザーインターフェイス、アート表現から研究・社会実装し、人間と計算機資源の自然な連携を目指す。	金 宣経 KIM, SunKyoung	ヒューマンコンピュータインタラクション, 学習, 認知科学 テクノロジーを介した個別学習支援に関する研究を行っている。研究の目的は、コンピュータや、ロボット、ウェアラブルデバイス、バーチャルリアリティなどを用いた学習環境において、知覚や感情が学習に与える影響を理解することである。主に、心理物理学的・精神生理学的な手法を用いている。
伊藤 寛祥 ITO, Hiroyoshi	機械学習, ソーシャルネットワーク分析, ヒューマンコンピューターション 文書データやネットワークデータに対する機械学習モデル、特に行列分解の理論・応用に関する研究を行っている。人と人との SNS でつながるメカニズムのモデル化、人と機械による協調的なモデル学習に関心を持っている。	江前 敏晴 ENOMAE, Toshiharu	紙文化財保存, 図書の劣化と防止技術, 書きやすいノート用紙の構造 図書館の書庫に保管され、誰も手に取っていないような図書は劣化がほとんどないように思えるが、大気中の酸素が、紙の繊維の主成分であるセルロースを酸化し、生じた酸がさらにセルロースを分解する。書庫から図書を取り出してページを開き、風を当てることで酸は揮散する。つまり、本は読まれることで劣化を防ぐことができる。日本画などで接着剤として塗られるニカワも酸性化防止する効果がある。ノート用紙の書き味と筆圧変化について調べている。		小野 永貴 ONO, Haruki	学校図書館, 学習情報資源, 情報教育, 図書館情報学 主たる研究領域は、中等教育における学習基盤としての学校図書館の役割、および生徒が学習時に用いる情報資源の利用行動である。主な研究手法として、学習成果物や発話記録等のデータ分析を行いつつ、これらの結果に基づいた学習支援システムの研究開発にも携わる。特に近年では、高等学校と大学図書館の高大連携に着目し、一貫した情報リテラシー教育の在り方について広く検討している。	小泉 公乃 KOIZUMI, Masanori	図書館経営, パブリックガバナンス, 公共圏 私の研究室(図書館・公共経営研究室)では、図書館が情報サービスをどのように市民に提供するか、またそれらを通し地域社会における課題をどのように解決し、価値を創造していくのかについて、1) 政府(政策レベル)、2) 図書館(経営レベル)、3) 市民(利用者レベル) の3つのレベルを切り口に研究をおこなっている。調査のフィールドは、日本はもちろんのこと欧米諸国も対象としており、海外研究者と協働することで国際比較研究も推進している。

後藤 嘉宏 GOTO, Yoshihiro	中井正一, キリスト教主義学校, 社会思想史 国立国会図書館初代副館長中井正一(1900-1952)が、映画を中心に据えた美学をめざし、現代のマス・メディア論に通じるメディア論を射程に収めていたことの意味を、社会思想的に探っている。キリスト教主義学校がクリスチャンの少ない日本でなぜここまで受け入れられているかについても、調査している。一見無関係な二つの研究ではあるが、異質なものへの媒介という点で、グローバル化した現代に必要な共生に通じる研究を併行して行おうとしている。
---	--

阪口 哲男 SAKAGUCHI, Tetsuo	Linked Data に関わる開発支援,クラウドソーシング基盤技術と応用, 情報共有・伝達の技術基盤開発 情報の共有や伝達を進めるための技術基盤の開発を目標として、それに関わる様々な要素技術や開発者支援の手法を研究対象としている。近年はインターネットを中心とした情報共有基盤としての Linked Data に着目し、その作成や流通、利活用の支援に関わる技術に関する研究を進めているほか、クラウドソーシングを支える技術やその応用についても共同研究を行っている。
---	---

佐藤 哲司 SATOH, Tetsuji *2023 年 3 月退職予定	コミュニティメディア, ソーシャルインタラクション, データ工学 情報ネットワーク時代の本格的な到来を迎えて、人々の生活の場であるコミュニティの役割や成長過程は大きく変わってきた。地理的な近さよりも興味や関心の近さが重要であり、参加や離脱の制約も少なくなってきたことから、生成されるコンテンツや生成に携わる人々の関係性は極めてダイナミックに変容している。こうしたダイナミズムをデータ工学や社会ネットワーク分析などの工学的アプローチによって解明する。
---	--

三波千穂美 SANNAMI, Chihomi *2024 年 3 月退職予定	テクニカルコミュニケーション, テクニカルコミュニケーター, テクニカルコミュニケーション教育 今後の日常生活においてますます不可避となる機器やサービスの利用には、適切なテクニカルコミュニケーションおよびそれに従事するための能力と教育が重要となる。国際標準においてテクニカルコミュニケーターの関与が必須と明記されたこともあり、日本における人材育成は急務である。そのような現状を踏まえ、テクニカルコミュニケーションを有効に行うために獲得すべき知識や能力、およびそれらの効率的な教育の支援を目的とする研究を行っている。
---	---

上保 秀夫 JOHO, Hideo	情報検索, ライフログ, 人間情報インタラクション 情報検索システムとユーザのインタラクションを分析し、新しい検索手法の開発に応用する研究を行なっている。近年では、自然言語による会話を主体とした情報検索や、ウェアラブル端末によって収集されるライフログ検索に焦点を当てている。ウェブ、ソーシャルネットワーク、ライフログが有機的に統合した情報空間において、ユーザとシステムの両者が主導権をもつ情報検索手法の実現を目指している。
---	---

白井 哲哉 SHIRAI, Tetsuya	災害アーカイブ, 公文書管理, 日本の歴史資料 日本歴史学の知見に基づいた日本アーカイブズ学、具体的には地域コミュニティに関する公文書及び歴史資料の構造と情報、またそれらの調査と保存活用の方策に関して、実践に基づく調査研究を進めている。近年は東日本大震災及び原子力発電所事故の被災と復興にかかわる文書・記録・資料の保全及び調査研究に従事する。また地方自治体の公文書管理のあり方や近世・近代の古文書の調査・整理方法について再検討している。
---	--

鈴木 佳苗 SUZUKI, Kanae	学習情報資源, メディアの影響, メディア教育 学習情報資源（学習における整備された情報源）に関しては、初等中等教育を主な対象として、学校図書館や公共図書館の学習支援の課題を解決するための環境整備とその活用に関する研究を進めている。メディアの影響に関しては、さまざまなメディアが学力的側面と対人的・心理的側面に及ぼす影響を検討している。メディア教育に関しては、メディアを読み解く力などを高めるための教育プログラムの開発と評価を行っている。
---	---

鈴木 伸崇 SUZUKI, Nobutaka	データベース, データ工学, アルゴリズム データベース・データ工学分野の諸問題に対して、アルゴリズムや計算量の観点からアプローチしている。主なテーマとして、グラフデータやXML データに対する問合せ式の充足可能性問題、誤りを含む問合せ式のスキーマに基づく自動修正、大規模データにおける問合せ処理のための外部記憶アルゴリズムなどがある。このほか、計算資源として人が参画する場合の計算モデルやアルゴリズムなどについても考察していきたいと考えている。
--	---

関 洋平 SEKI, Yohei	スマートソーシャルシティ, 深層学習に基づく自然言語処理, ソーシャル情報アクセス, ソーシャルコミュニケーション支援 深層学習に基づく自然言語処理の技術に基づき、市民意見を自治体で活用するためのスマートソーシャルシティ、ソーシャルメディアを利用した情報アクセス支援、コミュニケーション支援に向けた活用に関する研究に取り組んでいる。これまでに、つくば市や水戸市などの自治体、楽天やヤフーなどの企業と連携して、市民意見の地域イベントへの活用、重複レシピの検出などの成果を上げ、スマートシティの国際規格の開発にも取り組んでいる。
--	--

高久 雅生 TAKAKU, Masao	情報探索行動, 電子図書館, 情報組織化 利用者の情報ニーズと文書との仲介を知的に支援する情報システムのモデル化と情報アクセス手法の開発、情報探索の評価を中心に、情報検索と電子図書館分野における研究を行っている。近年は、1) 情報探索行動における探索者の知識変容を把握する手法、2) Linked Open Data 技術に基づく情報組織化手法、3) ウェブ時代の学術情報流通の在り方など、幅広い領域の研究開発に従事している。
---	---

高良 幸哉 TAKARA, Kouya	情報法, 情報保護法制, 情報刑法 情報通信技術に関する問題について、情報法と刑法の観点から研究を行っており、かかる問題についての解決策の提案を目指すものである。主な研究課題は、新規技術を社会実装するための法理論整備、個人情報を含む情報の保護のための法理論整備、サイバー犯罪防止のための法理論整備である。これらの研究は、諸外国と日本の制度についての比較法研究によって行い、研究対象国はアメリカ合衆国、EU、カナダ等を中心としている。
---	--

武田 将季 TAKEDA, Masaki	超高齢社会サービス, ユニバーサルサービス, 情報リテラシー ユニバーサルな情報環境の構築を目指し、情報源の構造的な情報提示、そして、それらが情報源の選択や行為者に対して与える影響を研究している。特に、行為者の認知や心理、行動を定量的に分析、モデル化することで評価する。現在は、超高齢社会における高齢者サービスに関心があり、高齢者の認知、行動特性への理解に基づいた情報行動の分析を軸とした、公共図書館等への潜在的なニーズの把握、高齢者サービスの実践、評価に関連する研究に取り組んでいる。
--	---

辻 慶太 TSUJI, Keita	図書推薦, レファレンスサービス, 図書館情報学教育 大学生の中には、大学図書館において館内のパソコンで情報を得るだけで満足し、館内の図書は利用しないという人が増えている。図書を利用することでより深い学習ができるよう、閲覧している Web ページからその学生のニーズを把握し、関連する蔵書を推薦するシステムの構築を行っている。またそれとは全く別に、日本におけるレファレンスサービスの実態調査や、図書館情報学教育のあり方についても研究している。
---	---

辻 泰明 TSUJI, Yasuaki *2023 年 3 月退職予定	映画・テレビ・インターネット動画の特性と連携, 映像アーカイブにおける組織化と国際展開, 映像コンテンツの制作とインターネット配信 インターネット動画の興隆に伴い、映像メディアの革命が進行している。その現状を調査し、映画、テレビ、インターネット動画、それぞれの特性とメディアの連携を考察している。その上で、デジタル時代における映像アーカイブの課題を、文化の伝播、資料の組織化、国際展開などの観点から分析している。さらに、YouTuber や SNS 動画アプリケーションなど、映像コンテンツの制作とインターネット配信についても研究を進めている。
--	--

寺澤 洋子 TERASAWA, Hiroko	音響学, 音デザイン, 環境音と音楽の知覚認知 音楽や環境音、サイン音などにおける情報の表現、伝達、理解に関する研究を行なっている。音響計測、フィールドレコーディング、音響特徴分析、生理計測、インタフェースによる行動観察、聴取実験などを用いて、音楽の演奏や、聴覚障害者と健聴者の音楽や環境音の認知について多角的に探求している。また、生理データをはじめとする時系列データの可視化や、それを応用したインタフェース開発にも取り組んでいる。
--	--

照山 絢子 TERUYAMA, Junko	障害, 依存症, コミュニケーション 文化人類学の立場から、日本国内をフィールドとして発達障害やゲーム依存に関する質的研究をおこなっている。障害をはじめとするさまざまな生きづらさを持つ人々のコミュニケーションに関心を寄せており、特にライフストーリーの聞き取りに力を注ぎつつ、ヒューマンライブラリーなどの対話の仕掛けをめぐる実践にも携わっている。
---	--

時井 真紀 TOKII, Maki	情報可視化, デジタル・ヒューマニティーズ, 計算物理
浮世絵等の歴史資料や様々なデータをより多くの人々に興味深く見てもらうために、可視化技術を用いた情報表現の研究を行っている。データを記録する“記録媒体”として、また機器の部品など、様々な場面で「磁性材料」が利用されている。この磁性材料の性質を知るために、電子の振る舞いを理論計算から求める研究も行っている。	

歳森 敦 TOSHIMORI, Atsushi	選択行動モデル, 地域施設, 地域記憶の循環
コミュニティの知的基盤としての図書館や情報サービスを対象として、その利用行動や意識などについて量的なアプローチによって研究する。地域間の格差のような広域的な視点、施設単体の評価あるいはサービスに対する利用者の選好と選択のような微視的な視点、地域に関する居住者の「記憶」の伝達をめざす新たな試みまでを総合し、サービスや施設の運営・計画に資することを目指す。	

呑海 沙織 DONKAI, Saori	図書館情報学, 知識情報基盤, 認知症にやさしい図書館
あらゆる学習・教育・研究に必要な知識や情報を蓄積・共有・活用することによって、知識情報社会を支える「知識情報基盤」に関する研究を行っている。特に、長い歴史をもつ図書館について、歴史的時間軸および地理的空間軸から、知識情報基盤としての役割を探る。現在は、「超高齢社会と図書館研究会」を母体として、研究者だけでなく、実務者、当事者とともに「認知症にやさしい図書館ガイドライン・プロジェクト」などに取り組んでいる。	

中井 央 NAKAI, Hisashi	プログラミング言語処理系, プログラミング, ソフトウェア
計算機の用途が多様化している現代では、対象とする領域（ドメイン）に特化したプログラミング言語を用いることで、開発の効率を上げることができる。しかしながらプログラミング言語とその処理系の設計・実装には、文句解析・構文解析・意味解析・コード生成といった、さまざまな要素についての知識が必要となり、一般的な開発者にとって、プログラミング言語とその処理系の設計・実装は敷居が高い。プログラミング言語処理系についてのこれまでの研究をベースにし、処理系の設計と実装の敷居を低くする研究を行っている。	

永森 光晴 NAGAMORI, Mitsuharu	メタデータ, デジタルライブラリ, コミック工学
デジタルライブラリやデジタルアーカイブを中心に、インターネット上にあふれている多様な情報資源に対し、流通・管理を目的としてメタデータ（データに関するデータ）やメタデータスキーマ（メタデータの作成や利用に必要な設計図）を用いた研究課題に取り組んでいる。また、デジタル上でのマンガに関する様々な活動の支援や、マンガ・アニメ・ゲーム作品のより高度なメタデータ連携の研究を行っている。	

長谷川秀彦 HASEGAWA, Hidehiko	データサイエンス, ハイパフォーマンスコンピューティング, 数値線形代数
新しい計算環境向きのアルゴリズムやソフトウェアの開発を行う。対象は、数値シミュレーションの核となる連立一次方程式の解法や固有値解法で、正確かつコストパフォーマンスの優れた計算にはどうすればよいかを探索する。解くべき問題の特性によりアルゴリズムの挙動は異なり、総合的に優れたアルゴリズムやソフトウェアを決めるにはデータサイエンスの力を借りることになる。	

BARYSHEV, Eduard	文書管理, アーカイブズ, 史料論, 歴史学
世界各国（特に欧米諸国）の文書館とその所蔵コレクションを頼りにして、世界各国の記録管理システムをアーカイブズ学的な観点から検討している。現用文書が歴史的文書に生まれ変わるという《アーカイブの形成過程》を具体的な事例を通して解明すると同時に、情報時代の今日において、アーカイブズのもつ価値と人びとの歴史的な認識がいかに変容してきているかを比較社会的に考察している。	

平木 剛史 HIRAKI, Takefumi	現実拡張型メディア, 複合現実感, 触覚インタフェース
本研究室では、物理 (Physical) 空間とデジタル (Digital) 空間が高度に融合することで実現される現実拡張型メディア、「フィジタル (Phygital) メディア」について探求している。特に、複合現実感、触覚インタフェース、HCI、ロボティクスなどの分野を横断した研究・開発を通じて、人が身体的・時間的制約から解放される未来の実現を目指す。	

伏見 龍樹 FUSHIMI, Tatsuki	音響浮揚, 波面ホログラム, 非線形力学
デジタルネイチャー研究開発センターで音響浮揚と波面ホログラムの研究を行っている。音響浮揚とは集束した音波を用いて軽量の物体を浮揚させる技術を指し、2014 年にフェーズドアレイ型音響浮揚機 (PAL) が開発されて以来、音響立体ディスプレイやセンチメートル級の物体の浮揚が可能となってきた。音響浮揚の非線形力学や波面ホログラムを始め、音響浮揚の基礎技術から応用技術まで幅広く研究を行っている。	

藤澤 誠 FUJISAWA, Makoto	コンピュータグラフィックス, 物理シミュレーション, 数値計算
海岸に打ち寄せる波や川の流れ、噴煙、炎など自然界には非常に複雑な挙動を示す現象であふれている。このような複雑な現象を誰でも簡単に CG アニメーションとして再現できる技術として、物理シミュレーションに注目して研究している。具体的には物理現象を対象として物理法則をいかにコンピュータに実装するか、どのようにして計算速度を向上させてインタラクティブアプリケーションに応用するかといった研究を行っている。	

真榮城哲也 MAESHIRO, Tetsuya	感性の評価と予測, 生命情報, 意思決定のシステム科学
(1) 生活習慣病を対象として、分子レベルから集団レベルまでの様々な視点による記述と解析を進めている。多種多量の実験データと機械学習を使って状態変化の推測や遺伝子間の関係を予測している。(2) 人の思考と意思決定の際の脳内活動について研究しており、新たな人工知能の枠組みを構築している。(3) 機械学習を用いて感性の評価と予測を行なっている。講演で感動するかやお笑い、芸術性が関わる現象を対象としている。4 年連続で M1 グランプリの結果の予測に成功した。	

松林麻実子 MATSUBAYASHI, Mamiko	情報実践, ソーシャルメディア, 学術コミュニケーション
個人の情報実践（情報探索・利用・共有など）に社会的文脈や情報メディアの電子化・ネットワーク化がいかに関わるかを解明することを目的として研究を行っている。特に、ソーシャルメディアを介したニュースの入手と読みが人々の理解にどのような影響を与えるかに関心を寄せている。また、学術メディアの電子化が研究者の研究活動をいかに変容させるのかについて、研究データ共有・管理という観点から解明することを試みている。	

松原 正樹 MATSUBARA, Masaki	ヒューマンコンピューテーション, 認知心理学, 学習科学
人間の知性と人工知能を調和させる「融合知能」のデザインを研究している。特にオンライン労働市場における認知的徒弟制、すなわち人間と AI エージェントが働きながら学びあう仕組みの実現を目指す。ワークフローの構築に向けて、ヒューマンファクターのモデル化、動的なマイクロタスクにおけるインタラクションデザイン、タスク割り当てにおけるスケーラブルなアルゴリズム開発、および実世界での実証実験を行っている。	

松村 敦 MATSUMURA, Atsushi	絵本, 読み聞かせ, 情報探索, 情報推薦
子どもに絵本を届けることを目的として、絵本推薦システムの開発によるシステムのなアプローチと読み聞かせの影響を測る実験的なアプローチの両面から研究を行っている。また、絵本に限らず情報検索・情報推薦の研究も行っている。特に、情報探索プロセスに着目した支援環境、セレンディピティ志向の情報推薦システム、リアル空間（図書館や書店など）と情報空間を融合した情報アクセスに関する研究を行っている。	

三河 正彦 MIKAWA, Masabiko	ロボティクス, インタフェイス, ソーシャルロボット
人とロボットとのインタラクションを軸として、知能ロボットや実世界指向システム、インタフェイス等の研究を行っている。知能システムを社会に溶け込ませ、より自然な操作やコミュニケーションを実現するために、ロボティクス、ロボットビジョン、制御、認識、計測等の要素技術から、周辺環境や人の行動をロボットに理解させるための人工知能による学習認識技術、それらを組み合わせた応用研究まで、幅広く行っている。	

村井麻衣子 MURAI, Maiko	知的財産法, 著作権法, 著作権の制限規定
著作権法を中心に、特許法、商標法、不正競争防止法などの知的財産法について、法学的なアプローチから研究を行っている。インターネットやデジタル技術が発達した現代においては、著作権制度のあり方が問いなおされている。情報の保護と利用のバランスを図るために、どのような制度のあり方が望ましいか、検討を進めていきたいと考えている。	

村田 光司 MURATA, Koji	アーカイブズ学, 記憶情報の伝達と管理, 西洋前近代史 歴史学や古文書学の方法論を基礎として、古代や中世のヨーロッパ・西アジアにおける文書アーカイブズがどのように形作られ、伝来したのかを研究している。また過去の記憶や情報が取捨選択される過程と、当時の社会におけるその意義を、より幅広い史料に基づいて検討するとともに、現代に伝わるそれらの情報をより良い形で後世に提示するための方法と実践についても考察している。
--	--

森嶋 厚行 MORISHIMA, Atsuyuki	ビッグデータ, 人工知能, 集合知とクラウドソーシング 本研究室では、人類が史上初めて手に入れた、数十億規模の人々とAIのネットワークを活用し、ビッグデータ、機械学習、人間の知を組み合わせで創出される「融合知能」を実現する研究を推進している。研究のための研究を行うのではなく、世界的な研究成果を出しながら、成果を活用したプラットフォームを自ら開発し、様々な領域の専門家と協力して、これまで諦めていた問題の解決とよりよい社会を実現することを目指す。
---	---

森田ひろみ MORITA, Hiromi	実験心理学, 視覚情報処理, スクロール文章の読み スマートフォンや電子書籍端末など日常的に用いられる情報機器を人間の情報処理特性や心理学的特性の視点から検証し、そのミスマッチを明らかにし、デバイスやコンテンツの改良や新たなデザインの可能性を探る。画面上にスクロール表示された文章の読みや画像の知覚、タッチパネルの連続的操作、視覚情報処理、画像の認知と記憶、手続き記憶などを研究対象とする。
--	---

森継 修一 MORITSUGU, Shuichi	情報科学, 数式処理, 計算機代数 数式処理とは、代数的アルゴリズムの設計・解析・実装・応用を扱う情報科学の一分野であり、計算機代数 (Computer Algebra) とも呼ばれる。過去には「記号的線形代数計算 (行列の標準形)」「グレブナー基底を応用した代数方程式の解法／幾何定理の自動証明」などを取り上げてきた。最近の研究では「和算で扱われた計算幾何学の問題」を対象として、「これまで未知だった計算困難な数学公式」を複数発見することに成功している。
--	--

叶 少瑜 YE, Shaoyu	メディア心理学, ソーシャルサポート, 社会的ネットワーク 本研究室では、ソーシャルメディアの利用が若年層の社会的適応に与える影響を解明することを目指すとした社会心理学的研究を行っている。また、日本人学生と在日留学生を対象とする比較研究によって、メディア利用の影響の文化的差異についても研究している。量的調査の結果に対して多変量解析を行うことで、テクノロジーの進化に伴うコミュニケーション様態の変化とその影響を理解することを目指している。
---------------------------------------	---

横山 幹子 YOKOYAMA, Mikiko	知識の確実性, 知識の共有, 図書館情報学と哲学の関係 分析哲学の視点から、知識の問題を研究している。研究テーマの一つは、感覚器官を通して得られる外界についての知識についての懐疑論を巡る問題を、知覚の分析を通して検討することである。もう一つのテーマは、言語の共有、生活様式の共有が知識の共有とどのように関係するかという問題である。また、哲学における認識論的立場や存在論的立場の違いが、図書館情報学研究においてどのように現れるかということも研究している。
--	--

芳鐘 冬樹 YOSHIKANE, Fuyuki	計量書誌学, 引用分析, サイエンスリンケージ 論文や特許文献といった学術・専門情報を対象とする計量書誌学的研究を行っている。特に、最近の特許と論文の引用関係、いわゆるサイエンスリンケージに焦点を当てた分析を進めている。サイエンスリンケージの分析を通して技術革新の系譜を調べることで、経済的価値からだけでなく、多角的な視点から特許の重要性を計ることが可能になる。その結果から、長期的視野のもとで研究開発を活性化させるための示唆が得られると期待できる。
---	---

吉田 右子 YOSHIDA, Yuko	公共図書館, 生涯学習, 文化保障 公共図書館が歴史的に継承してきた学習支援や情報アクセスに関わる理念を再検証し、21世紀社会における公共図書館の文化的存立基盤を社会的公正の観点から検討する研究を行ってきた。現在は北欧の公共図書館サービスに関わる実証的研究、アメリカおよび日本の公共図書館の理念および実践にかかわる歴史的研究による、図書館サービスと政治的・社会的・文化的諸力の影響関係の解明を研究テーマとしている。
---	---

若林 啓 WAKABAYASHI, Kei	機械学習, 対話システム, ソーシャルメディア解析 教師情報の付与されていない生データを分析して有用なパターンや知識を獲得する「教師なし学習」や「半教師あり学習」の発展に向けた基礎研究を行なっている。また、教師なし機械学習の性質に着目して、正解が必ずしも明確でないような問題に対して機械学習を適用する応用研究も行なっている。例えば、雑談に対して自然に応答する対話システムの研究や、Twitterなどのソーシャルメディアを分析して話題になっている出来事を自動的に検出する手法の研究などを行なっている。
---	---

和氣 愛仁 WAKI, Toshibito	人文情報学, データベース, デジタルアーカイブ 現代日本語文法の理論的研究から研究歴をスタートし、コーパス言語学を経て、最近では、歴史上の多言語を対象とした資料画像のデータベースプラットフォーム構築と、その利用に関する研究を進めている。人文系の様々なディシプリン型個別研究を相互に連結し、より大きな知識体系を構築するにはどのようなことが必要になるのかについて、人文資料研究の理論歴側面と、情報技術を基礎とした方法論的な側面の両方から検討を加えている。
---	--

綿抜 豊昭 WATANUKI, Toyoaki *2024 年 3 月退職予定	日本図書学, 日本生活文化, 日本短詩型文芸 近代までの日本人が、どのような内容を、どのような物に、どのように書き記し、あるいは出版してきたか、をふまえて、日本人の生み出した文化や、文芸の研究している。具体的には、江戸時代に出版された図書に掲載された挿絵、あるいは浮世絵などを分析し、その特質に関する研究、礼儀作法関連の出版物を通しての礼儀作法の研究、和歌、連歌、俳諧、狂句などの研究と、それらを用いた生活文化の研究をしている。
--	--