

Access Map



Campus Map



同志社大学
文化情報学部

〒610-0394 京都府京田辺市多々羅都谷1-3

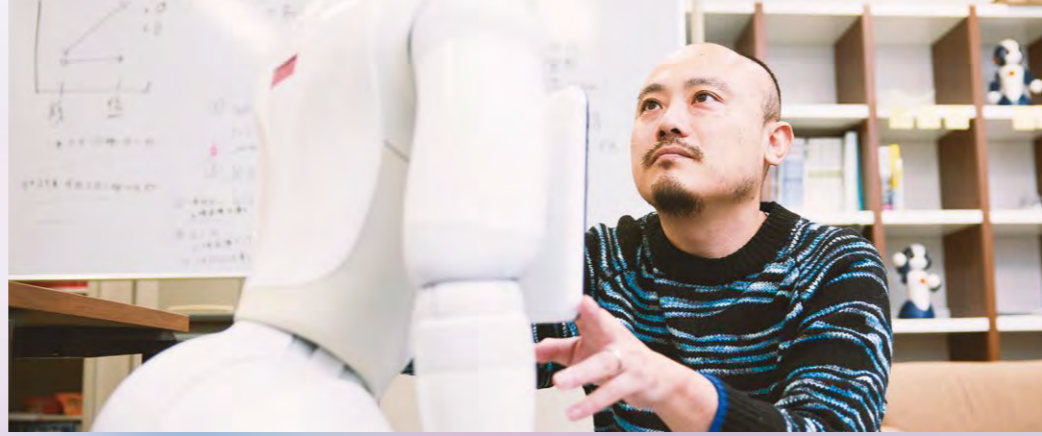
TEL 0774-65-7610 FAX 0774-65-7618
E-mail jt-bnkjm@mail.doshisha.ac.jp



<https://www.cis.doshisha.ac.jp>

Diversity
and
Inclusion

融合の真価が繋ぐ、
私たちの未来



Culture

& Information Science

INDEX

文情を紐解く3STEPS

STEP 1

文情のVISIONを知る

学部長メッセージ P3

学部コンセプト P4

STEP 2

学びの仕組みを知る

カリキュラム P5

必修科目 P7

卒業研究紹介 P10

専門科目 P11

教養科目 P12

STEP 3

多様な研究を知る

Diversity & Inclusion P13

教員紹介 P14

充実した研究環境 P20

未来を切り拓く文情の先輩

在学生インタビュー P21

卒業生インタビュー
& 主な進路 P23

その他学部情報

奨励学生制度 P25

学部情報、
部局間協定先、入試情報 P26

STEP 1 文情のVISIONを知る

学部長メッセージ

MESSAGE

文化情報学部では、文化とデータサイエンスを融合させた最前線の学問である「文化情報学」を学びます。もしかしたら、みなさんには聞き慣れない学部名かも知れませんが、私たち文化情報学部は、この名称に強いこだわりを持っています。なぜなら、人類の所産として何世代にもわたって蓄積してきた「文化」こそが、人類を進化させ、繁栄させてきた原動力であり、その文化を科学的に追究する「文化情報学」は、人類の未来社会をより良く切り拓いていくために貢献できる学問と考えているからです。とりわけ、人類が直面している解決困難な問題（貧困や戦争、環境、パンデミックなど）に対して、人類の叡智としての文化とデータから新たな価値を引き出す学問であるデータサイエンスを融合させた「文理融合」のアプローチこそが、解決のヒントを導き出すことができると考えています。

なぜ「文化情報学」なのか



「文化」を「データ」で読み解くことで人間を理解

CONCEPT 学部コンセプト

日本では今でも高校時代に文系クラスか理系クラスに「人」を分けてしまいます。みなさんも自分を「文系人間」「理系人間」に当てはめていますか。しかし、こうやって人を「文系人間」「理系人間」に固定的に分類するのは世界でもあまり例がありません。考え方や研究方法には文系的、あるいは理系的なアプローチがありますが、本来人間はその両方を併せ持っている存在です。

では、なぜ文理の壁を越えた「融合」が必要なのでしょう。近年はテクノロジーのめざましい発展によって、これまでは考えられなかったようなことが実現できるようになりました。AI技術によって、夢物語と思われていたようなコンテンツが次々に登場し、それぞれデータサイエンスの力によって1人の人間では到底気づき得ないような知識の発見が可能となりました。しかし、重要なことは「その技術で何ができるか」ではなく、その技術の先にある「人間はどうありたいのか」という問題に目を向けられること、そしてその問題に高い洞察力を持って立ち向かえることです。つまり、「解く価値のある問い」を適切に見定め、その問いを解くための道筋を立て、科学的根拠に基づいて的確に解くための力が必要なのです。もうお気づきの通り、これらの一連の作業にはこれまで分断されてきた文系的な思考と理系的方法論の両方が必要になってきます。文化情報学部が学部設置からこの文理融合を徹底的に貫いてきたのはこのような理由からです。

なぜ「文理融合」なのか

文化情報学部を目指すみなさんへ

人類は長いその歴史の中で、自分とは異なる他者と互いに学び合うことで文化を育んできました。文化情報学部では、最前線の学問分野に身を置きながら、自分とは異なる背景、知識、価値観を持つ他の学生、そして教授陣も加わって互いに「学び合い」ながら、新しい価値を「共創」し、そして社会の知的多様性に貢献する喜びを体験してもらいたいと考えています。自分でも気づいていないポテンシャル（磨けば光る原石）を引き出し、そして大きく伸ばしたいと願うチャレンジ精神溢れるみなさん、文化情報学部でお待ちしています。

学部長 阪田 真己子 [Ph.D.]

兵庫県姫路市生まれ。2002年神戸大学大学院総合人間科学研究科博士課程修了。博士(学術)。ATR知能映像通信研究所研究員、福島学院大学講師を経て、2005年4月本学部専任講師に就任、2018年より教授。同志社大学障がい学生支援室長、男女共同参画推進室長、スチューデントダイバーシティ・アクセシビリティ支援室長、学長補佐などの学内役職を歴任する傍ら、学部内では2018年度から5年に渡り自己点検・評価委員長を務め、学部コンセプト、新カリキュラムデザインの舵取り役として中心的役割を果たした。2023年度より学部長。

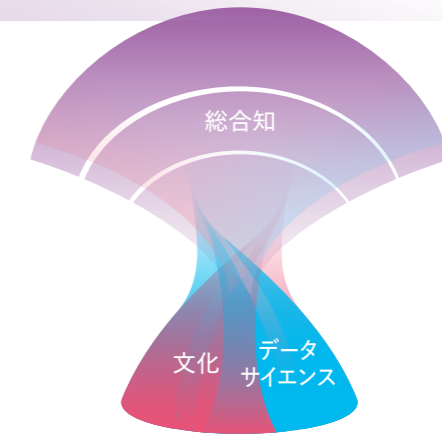


「研究対象となる文化」と「方法論としてのデータサイエンス」を横断する文理融合型の学び

持続可能な社会の実現へ

これからは「人間の時代/Human age」。環境破壊、紛争、貧困など、先行きの見えない課題の解決の糸口をさぐるためには、人間を理解すること、すなわち、人間の営みである文化を探究することが重要です。

文化情報学部では“人間が何を求め、何を幸せと感じ、どういったときにどんな行動をとるのか”を考察してデータを深く解釈し、人間に本当の幸福をもたらす事業や持続可能な社会の実現に資する総合知*の創出を見据えています。



文情の樹
様々な学問分野をつなぐ文情の樹
枝葉を伸ばしながら新しい価値観の実を結び世にその価値を届けていく

*総合知とは人文・社会学、自然科学などあらゆる知の融合であり、新たな価値を生み出す力のこと。内閣府でも現代社会のイノベーションの源泉になると必要性がうたわれている。

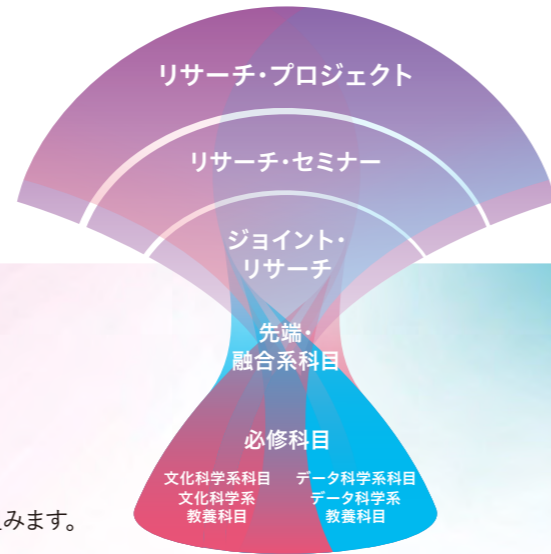
文化情報学部の学びから身につく
自らの殻を破る力

- | | | |
|---|--|---|
| <p>1</p> <p>文理の枠を越えた</p> <p>知識・技能</p> <p>文化と人間に関する複雑な現象を的確に捉え、文献調査から、データの収集、集計および分析など、文理の枠を越えた様々な研究技法を習得し、目的に応じて使い分けができる力</p> | <p>2</p> <p>研究実践による</p> <p>思考力・
判断力・表現力</p> <p>主体的な研究の計画と遂行を通じて身につく正確な思考力と判断力、さらに、研究成果の発表・発信を通じて身につく高い水準の表現力</p> | <p>3</p> <p>文理融合型教育に基づく</p> <p>主体性・
多様性・協働性</p> <p>文理の枠にとらわれず、他者の視点からも学ぶ発想力と未知の分野に踏み込んで研究・学習する知的バイタリティにより、社会の変化に柔軟に対応できる力</p> |
|---|--|---|

STEP 2 学びの仕組みを知る

文情の VISION を実現するカリキュラム

1・2年次では「必修科目」で文化情報学の理念を学ぶと共に、「文化科学」「データ科学」および「先端・融合」の科目を履修し、文化情報学の基盤を固めます。
3年次以降は「リサーチ」科目で本格的な探究活動に入り、4年次で学びの集大成としてリサーチ・プロジェクト(卒業研究)に取り組みます。



4つのPOINT

POINT 1

文理の垣根を越えたカリキュラム

文理融合的な学びを実現するためには、いずれかに偏ることなく知識やスキルを得る必要があります。本学部では、文化情報学専門科目として文化科学系、データ科学系、先端・融合系という3つの科目群を提供し、入門から発展の縦方向、多様な分野を意識した横方向の学びを展開します。

POINT 2

4年間を自分でデザインできる

多様な文化情報学の学びを興味・関心に応じて自分自身でデザインできるよう、必修科目数を極力抑えたカリキュラムとしています。1・2年次に幅広い学問分野の入門科目を履修し、自分の興味・関心を明確にした上で、3年次以降の発展科目の学びにつなげていきます。

POINT 3

グループで取り組む探究型の学び

ジョイント・リサーチでは、様々な文理融合的なテーマに沿ってクラスが編成されています。関連した知識やスキルを習得するだけでなく、グループ単位で一から探究型プロジェクトに取り組んでいきます。知的な作業を進める中でコミュニケーションを通して、物事に対する多様な視点を身につけることができます。

POINT 4

学生と教員が同じ目標に向かって共同作業

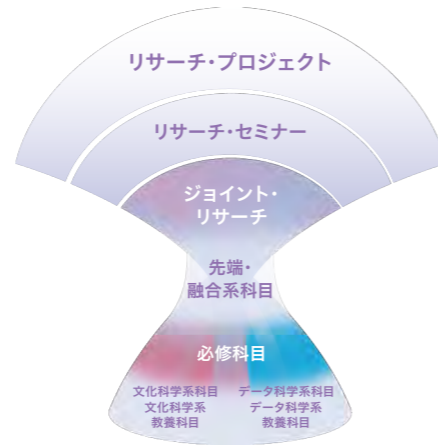
本学部では学生を教育機関の利用者ではなく、研究機関の一員と捉えて、学生と教員が共に同じ目標に向かって研究活動を進めています。各種の講義・演習科目で多角的な視点を養い、3年次秋学期の研究室配属以降は、文化情報学の学びの総括となる研究活動を行います。

必修科目	1年次		2年次		3年次		4年次		
	春学期	秋学期	春学期	秋学期	春学期	秋学期	春学期	秋学期	
P.7~	文化情報学1	文化情報学2	文化情報学3	文化情報学4	ジョイント・リサーチ	リサーチ・セミナー	リサーチ・プロジェクトI	リサーチ・プロジェクトII	
文化情報学専門科目 P.11	A群 (文化科学系科目群)	<ul style="list-style-type: none"> 現代文化概論 美術史学 ことばと文化 世界の諸言語 文化論入門 	<ul style="list-style-type: none"> 文献講読 文化・社会人類学 ことばの科学 認知科学入門 社会調査入門 	<ul style="list-style-type: none"> コーパス言語学 言語研究の方法1 言語類型論 計量社会学 	<ul style="list-style-type: none"> 図像学 統辞論 比較文化論 身体メディア論 				
	B群 (データ科学系科目群)	<ul style="list-style-type: none"> 統計学入門 離散数学入門 数理モデル入門 プログラミング入門 	<ul style="list-style-type: none"> 統計学 統計学演習 線形代数 コンピュータ概論 プログラミング基礎 	<ul style="list-style-type: none"> 多変量解析 多変量解析演習 微分積分 プログラミング応用 	<ul style="list-style-type: none"> 機械学習基礎 離散数学 確率解析 最適化法 情報セキュリティ アルゴリズムとデータ構造 	<ul style="list-style-type: none"> 機械学習応用 数理統計 数理モデル 情報アクセス技術 	<ul style="list-style-type: none"> ベイズ統計 因果推論 時系列解析 数値シミュレーション 情報理論 データベースシステム インターネット技術 		
	C群 (先端・融合系科目群)	<ul style="list-style-type: none"> 文化の計量分析入門 身体論5.0 AI・情報倫理 	<ul style="list-style-type: none"> デジタル・ヒストリー入門 社会システム論 	<ul style="list-style-type: none"> 文献解析 デジタル・ヒストリー概説 時空間情報科学 社会調査法 認知情報学 	<ul style="list-style-type: none"> 計量文化解析 映像情報解析論 言語研究の方法2 会話情報学 情報グラフィックス論 社会調査演習 	<ul style="list-style-type: none"> 先端文化情報学1 言語と脳科学 行動データ科学実習 ヒューマンコンピュータインタラクション 	<ul style="list-style-type: none"> 先端文化情報学2 		
文化情報学教養科目 P.12	D群 (文化科学系教養科目群)	文化情報学トピックス科目、クリエイティブ・ジャパン科目							
	E群 (データ科学系教養科目群)	同志社データサイエンス・AI教育プログラム(リテラシーレベル)構成科目							
	F群 (一般教養科目群)	全学共通教養教育科目(クリエイティブ・ジャパン科目、同志社データサイエンス・AI教育プログラム(リテラシーレベル)構成科目、外国語教育科目を除く) 外国語教育科目、免許・資格科目など							

学びのコアとなる

必修科目

文化情報学部の特長の一つが、様々な学問分野を融合させた探究型の学びです。そのコアとなる科目が必修科目。1、2年次で文化情報学の理念、最新の研究動向などに触れ、分野融合の可能性について考察します。3年次から探究型の研究活動に入り、4年次には文化情報学の学びの集大成としての分野横断型研究を行います。



1・2年次 基盤科目

「文化情報学」の基礎や最新の研究動向を学習。分野にとらわれない、質の高い知識基盤を構築し、研究活動の土台を固めます。

文化
情報学1・2
1年次

「文化情報学」への誘い ～学びのVISIONの形成

「文化情報学」の理念を学ぶための必修科目です。文化情報学1では「文化情報学とは何か」について議論を通じて答えを探究し、文化情報学2では上級生の研究などから自身の学びの展開を考えていきます。



文化
情報学3・4
2年次

最先端の研究動向に触れ 異分野融合の可能性を 考察する

学部における研究分野の広がりを知り、融合について考えるための必修科目です。各回、専門分野が異なる複数の教員がそれぞれの文化情報学に関する研究を紹介し、分野融合の可能性について議論を行います。



3年次 リサーチ科目(探究型演習)

探究型の学びを通して、身につけた知識・スキルを活用する能力を養います。

ジョイント・
リサーチ
3年次春学期

共同研究で切磋琢磨し、 学問の醍醐味を知る

複数の異分野の教員がコラボする探究型演習科目です。各教員の専門分野が融合する領域において、これまでに学んだ文化科学の知識やデータ科学のスキルを活用し、グループで探究型演習を行いながら、新たな問題を発見・解決する能力を身につけます。



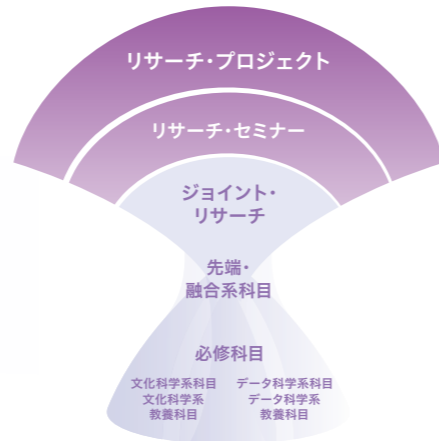
PICK UP ジョイント・リサーチ

行動科学、言語学、ロボット工学の各教員が主導するクラスでは、ロボットやアバターなどの人工物と人間のコミュニケーション行動に関する実験を行います。音楽学、情報工学、言語学の各教員が主導するクラスでは、歌詞データと楽曲データを学際的に扱うために必要な能力を身につける演習を行います。



3・4年次 リサーチ科目(卒業研究)

1,2年次での基礎,3年次での経験を集約し、
分野横断型研究「リサーチ・プロジェクト」に取り組み、研究の成果を社会に還元します。



文化情報学の学びの集大成

3年次秋学期からは各研究室に所属し、自ら設定するテーマのもと、文化情報学的なアプローチにより学びの集大成となる研究を進めていきます。一年半といった長い期間をかけて研究に取り組むことにより、研究の学術的、社会的な意義を十分に考えることができるだけでなく、研究室を跨いだ学生同士のコラボレーションも可能となります。

リサーチ・セミナー
3年次秋学期



所属研究室で、先行研究の調査や課題の整理を行い、研究テーマを絞り込んでいきます。それまでに得てきた分野融合的視点・考え方や、グループで協働する力をいかし、研究につなげていきます。

リサーチ・プロジェクト
4年次



学びの集大成として、教員や他の学生と議論を交わしながら、学生主体の研究活動を実践します。こうした研究活動を通じて、確かなデータ源・情報源を基にした学問的探究の態度と能力を習得することができます。

多様な卒論テーマ例

音 男性的・女性的に着目して
『鬼滅の刃』のキャラクター
- 栗花落カナヲに着目して -

アニメ表現から見る
『鬼滅の刃』
のキャラクター
- 栗花落カナヲに着目して -

音 から連想される **色**
採点動向

KPOP
の日本語歌詞における
アクセントとメロディの関係性

GIS解析 の試み
- 中辺路を中心に -

自己呈示手段としての **アバター**
- 現実自己がいかに投影されるか -

SNS における過激化に関する意見拡散モデル

ノイズに対してロバストな **オンライン** 線形判別分析

提示する情報を減らしつつ満足度を維持するための **音声対話** システム
飲食店推薦

メジャー化された国内スポーツ文化の発展過程とその要因の解明

ファッション通販サイトにおける **マルチモーダルレコメンドシステム** の提案

芥川賞作品と直木賞作品との文体の計量的比較分析

『源氏物語』における形容詞「うつくし」について
- 紫の上を中心に -

Graduation Research

卒業研究紹介

2021年度卒業研究
芸術史研究室

美人は作られる?!

商業美術における美人画の特徴分析ー竹久夢二との関連性ー

明治後期から昭和初期にかけて製作された広告用ポスターなどにみえる女性像を研究しました。当時は写真が普及しておらず、広告には画家が描いたいわゆる「美人画」が使われていました。254作品を対象に、ヘアスタイル、顔のつくりや表情などの特徴を分析した結果、表現された女性像は、化粧品・酒類などの商品ジャンルごとに異なっており、さらに、大正の人気画家竹久夢二が描いた「美人画」の影響が認められることが明らかになりました。いつの時代もインフルエンサーによる価値の形成、伝播が行われていたといえるでしょう。

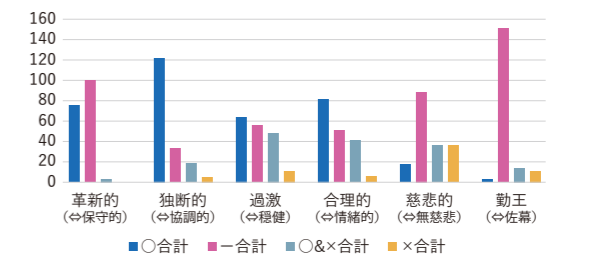


『婦人グラフ』第3巻5号表紙、国際情報社、1926年
出典：国立国会図書館「NDLイメージバンク」

2022年度卒業研究
デジタル・歴史研究室

データから歴史上の人物像を浮き彫りにする マンガにおける現代の織田信長像

歴史は過去の出来事についての「知識の総体」であるばかりか、人々が漠然と持つ歴史観からも形成されています。過去に対しての「イメージ」がどのように形成されていくのかを辿ることも歴史研究の一環です。例えば、江戸時代には歌舞伎や講談、現代では時代劇そして漫画が歴史上の人物像の構築に大きな影響を与えてきました。この研究では、織田信長を扱った現代の漫画作品のデータを取り、「漫画に描かれた織田信長像」を可視化しました。遠い時代・世界に生きていた人々の考えや価値観を現代の漫画を通じて透かし見ることで、過去と現在が繋がっていることが実感できます。



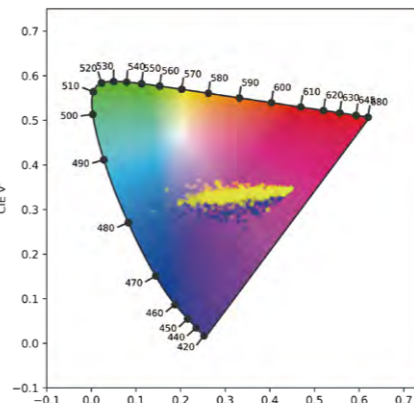
漫画に描かれた織田信長像データ集計

2022年度卒業研究
人文情報学研究室

あなたに似合う色は存在する?

パーソナルカラーにおける色彩認知の差異に関する研究

この研究では、化粧品のパーソナルカラー(自分に合う色)を分類する人々の色彩認知の傾向をデータ分析から明らかにしました。一般的に、人はイエローベース(黄色系)かブルーベース(青色系)の色のどちらかが似合うとされています。しかし、インスタグラマーたちから2,000件以上のデータを収集・分析を行った結果、ブルーベースの分類には曖昧さがあり、一貫性がありませんでした。私たちの色彩選択は、個人の好みと感性を反映させるものであり、一般的な分類や傾向を超えたものであると考えられます。



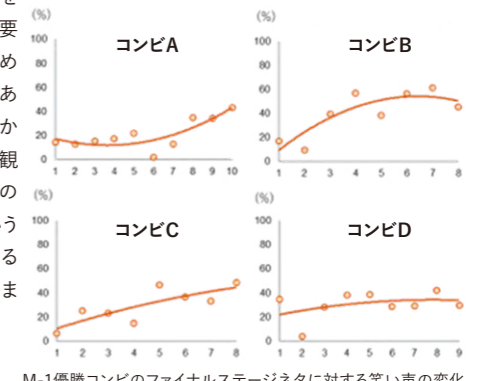
イエベ/ブルベ化粧品の色度図へのプロット

2020年度卒業研究
身体メディア研究室

お笑い芸人を科学する

漫才対話におけるマルチモーダル情報の動的構造分析

たった一本のマイクを挟んで二人が並び立ち、与えられた場所、笑わせる相手、そして限られた時間で、道具を一切使わずに観客を笑わせる達人——漫才師です。この研究では、漫才コンテストであるM-1グランプリの歴代優勝者の漫才を対象として、4分間のネタで、どのように「間(ま)」が生成され、それがいかに変化していくかを発話、身体動作、観客の笑い声といった様々なパラメータに基づいて分析しました。分析の結果、観客の「笑い声」も漫才の間を構成する要素として極めて重要であることがわかりました。観客も漫才の担い手ということができるのかもしれない。



M-1優勝コンビのファイナルステージネタに対する笑い声の変化

多種多様に選べる

専門科目

文化情報学の学びの核となる科目です。文化科学系、データ科学系、先端・融合系の3つの科目群から構成されます。バランスよく学んでいくことで文化現象に関する知識やデータ科学のスキルを習得することができます。

文化科学系科目群

研究対象となる文化現象とその本質について学ぶ科目です。人の営みすべてを「文化」として捉え、その本質について様々な概念、知見を習得します。

PICK UP 現代文化概論

現代文化のなかでも映画とアニメーションを中心に、科学技術および国際社会との影響関係を検討します。技術の変遷および社会背景(戦争、ジェンダーギャップなど)が、映像表現にいかに関わるか確認しつつ、生産・流通・消費のネットワークを視野に入れて、映像文化を複合的に分析します。

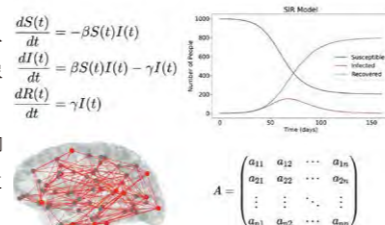


データ科学系科目群

文化を解析するために必要なデータ科学の知識・技能を習得する科目です。データ科学に関する実践的で高度な内容を学びます。

PICK UP 数理モデル入門

人間の行動や社会を取り扱う文化科学の視点から高校までの数学を捉えなおすような数理モデルの入門的な講義です。例えば、感染症の拡がりや表す漸化式の数理モデルや、文化進化を表す確率的な数理モデルを取り上げます。これらの数理モデルを構築し分析することで、大学で学ぶ数理科学が人間にまつわる諸現象に深い理解を与え、現象の予測や制御を可能にすることについて解説します。



先端・融合系科目群

既存の学問分野を融合することによって成立する文化情報学に関わる最先端の研究動向や学際的な応用理論を扱います。

PICK UP 身体論5.0

あらゆる文化の発生基盤である「身体」について考える科目です。様々な分野にわたる「身体」を契機とした諸問題を概観すると共に、人を取り巻く環境が急速に様変わりする社会の中で「身体」の意味がどのように更新されていくかを議論します。



PICK UP ヒューマンコンピュータインタラクション

人間とコンピュータがどのように相互作用するのか、人間にとって使いやすい機器はどのようなものか、ということについて講義を行います。具体的には、インタフェース設計に不可欠な人間の心理学的・生理学的な特性や、インタフェース設計の事例と人間中心設計の概念、ユニバーサルデザインについて学習します。



学びを深めてくれる

教養科目

文化情報学部における文理融合的な学びを促進する教養を身につけるための科目です。文化現象に関する知識やデータサイエンスの知見を得ていくための基礎を作り上げていきます。

文化科学系教養科目群

科学技術や社会・文化に関する最先端の話題を扱う文化情報学トピックス科目や、全学共通教養教育科目におけるクリエイティブ・ジャパン科目が含まれます。

PICK UP 文化情報学トピックス

伝統文化から現代文化まで古今の多彩な文化に触れる

伝統文化から現代文化まで、多様なジャンルの文化を、第一線の講師が解説する科目などを用意しています。例えば、「京都の伝統文化」では、京都の社寺に焦点をあて、特別公開中の文化財の現地調査などを実施します。伝統的な京都の文化を多角的総合的に理解できるようになるでしょう。



データ科学系教養科目群

全学で展開しているプログラムであるDDASH-Lの修了を目指します。より専門的なデータ科学の習得に向けての基礎を養い、研究場面での実践力の向上につなげます。

PICK UP DDASH-L

現代の「読み書きそろばん」
—数理・データサイエンス・AI教育プログラム—

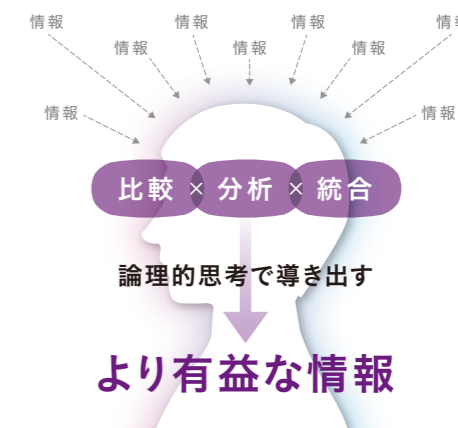
同志社大学では、「数理・データサイエンス・AI教育」を推進するDDASHプログラムを導入しています。中でも、本学部が必修としているDDASH-Lは初歩的なものから基礎的な内容までを提供するプログラムで、データサイエンスの学び始めをサポートします。最新のデータ・AIの具体的な利活用例や、個人情報保護などの様々な留意事項などについても総合的に学び、これからの社会で活躍するために必要な能力を養います。



PICK UP 論理的思考プログラム

国際レベルの論理的分析力、
表現力で社会に貢献する

本プログラムでは、難解な論理的筋も正しく読み解く力や、複雑な論理を用いて論証・論説を構築する力など、高度な論理的思考に必要な能力を培います。また、同志社大学の良心教育の伝統の中で、論理的思考能力を自分以外のためにも正しく用いる力も養い、社会にあふれる課題を解決するための能力育成をサポートします。

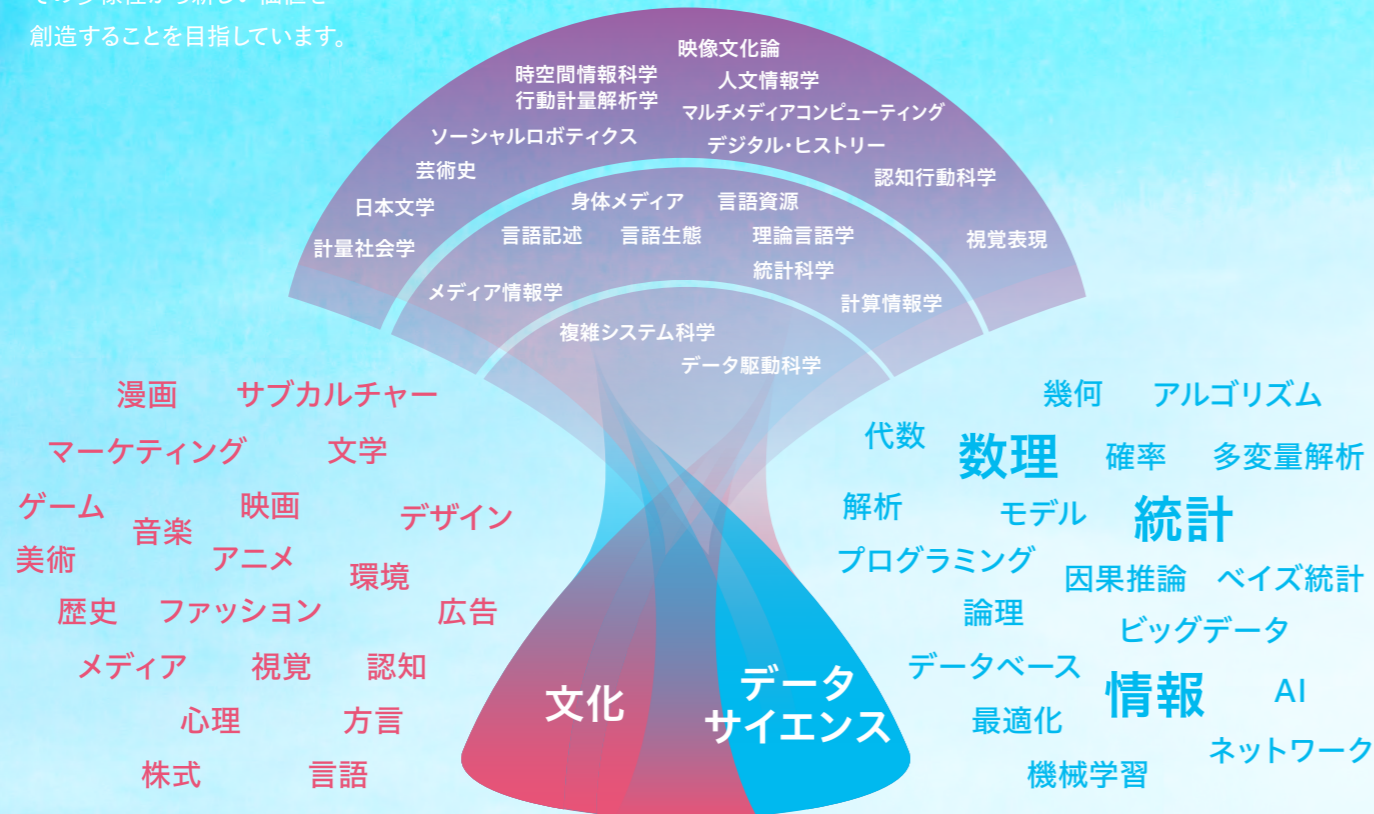


STEP 3 多様な研究を知る

Diversity & Inclusion

文化情報学部は、文理融合を教学理念として掲げ、互いの違いを尊重しつつ、その多様性から新しい価値を創造することを目指しています。

総合知



「あるべき社会」「住みたい社会」

そんな社会の実現に資する情報(=文化情報)を提供するための学問、それが文化情報学です。すなわち文化情報学とは「人間の幸福を追求」する学問-人間の本質の理解に重点を置きます

研究対象となる「文化」は百万年以上の時間をかけて積み重ねてきた「人類の叡智」-多様で広大なテーマです

その多様なテーマをつなげるものが「データサイエンス」

ビッグデータの中から科学の力なしでは発見できなかったような特徴を見出します

私たち文化情報学部は社会への文化情報の提供を目指し

多彩な22の研究室のもとで、教員と学生が同じ目標に向かって、日々研究活動を行っています

学生の研究テーマも歴史、サブカルチャー、音楽、言語、認知、心理、経済、マーケティング、スポーツなど、さまざまです

その中で、多様な研究分野、多様な考え、多様な立場を持つ異なる他者を尊重し、融和する経験を経て、自分の殻を破る-私たちはそんな真の融合を体現しています

文化情報学を通じ共に「人類の叡智に新たな1ページ」を刻めることを願っています

多彩な学びを支える

文情の教員紹介

数理モデルと定量データから「システム」の仕組みを追究

私の研究は行動、脳、社会、文化、生態系、人工知能にまつわる様々な現象を対象に、システムという観点から数理モデルとデータ分析を用いてアプローチしています。例えば、アリ1匹ずつに2次元コードを貼りつけ、画像解析で集団行動を定量化する研究や、人間の脳の神経活動を数理モデルで解析する研究などに取り組んできました。このような生物システムの仕組みを明らかにすることで、人間や社会を深く理解し、未来の状態を予測したり望ましい状態に制御したりすることが可能になります。新たな知識や理論、分析手法の開発にも取り組みながら、生物や人間にまつわる根源的な疑問に迫りつつ、AIを含めた人間社会の未来の展望を模索しています。



複雑システム科学研究室
阿部 真人 助教

MESSAGE

私たち人間の行動には法則性はあるのでしょうか?日々、自分や他者の心に振り回されて生きていますが、そもそも心は何でしょうか?AIが浸透した人間社会の未来はどうなるのでしょうか?そんな捉えどころがない問いに数学とデータサイエンスで挑んでみませんか。



計算情報学研究室
深川 大路 准教授

複雑な問題を解き明かす、アルゴリズムを開発

私の研究室では、数学とコンピュータを駆使して複雑な問題に迅速にアプローチする手法を模索しています。具体的な例として、「巡回セールスマンの問題」では、あるセールスマンが北米全州を巡る場合の最適な順序を求めるものがあります。アルゴリズムを開発してプログラムを組みれば答えを出すことができますが、解き方が多様であることがこの分野の面白さ。こうした一つの問題をとことん追究していく楽しみ、苦しさ、そして喜びを学生のみならずと共有したいと考えています。専門は「離散数学」で、わかりやすい例がパズルやゲーム。取り上げるテーマが身近で親しみやすいにもかかわらず、天才でも解けないと言われるような奥深さがある点が面白いところです。同時に、「難しさ」そのものに焦点を当て、難解な問題との対話から計算機性能や知性にも迫っています。

MESSAGE

AIの進化は目覚ましく手軽に使えるようになる一方で、コンピュータでできることも増え、その地平はまだまだ広がっています。ICT活用能力はあなたの将来の学習・仕事・生活・趣味で鍵となる場面で確実に増え続けるでしょう。AIを味方につけて頑張りましょう!

日本古典文学を計算機プログラムで解析

「梅に鶯」「紅葉に鹿」といった言葉と言葉の組み合わせの「型」で成り立っている古典和歌の世界。これを計算機科学の技術で解き明かす研究を行っています。かつては手作業で行っていた和歌の集積と分析。現在では、電子化されたテキストと文字列解析ツールを用いることで、膨大なデータを短時間で正確に処理することが可能になりました。まず、三十一文字(みそひともじ)の和歌データを、遺伝子の塩基配列のように、単なる文字の連鎖として捉えます。そして、独自に定める類似性指標のもと、文字列が類似する和歌を抽出し、その中から、表現の系譜を見出したり、「本歌取り」を見つけたりします。それはまさに、「意味を無視した文字列」が「意味のある言葉」に変わる瞬間。同様の方法で、『源氏物語』の伝本研究や表現研究をするゼミ生もいます。個々の用例に解釈が加わることで、計算機で導き出されたデータが、初めて「文学作品」に生まれ変わるのです。



日本文学研究室
福田 智子 教授

MESSAGE

もし目の前に、解決したい問題や真に理解したい事柄があったら、少しでも時代を遡って、その歴史的背景を調べてみましょう。どんな事象も、そこに至るまでの経緯があります。それを知ることで、人間が作り出した文化の本質に迫ることができるのです。



メディア情報学研究室
波多野 賢治 教授

身近なニーズにデータの力で応える

みなさんが料理のレシピを検索するとき、冷蔵庫にある食材で作れる料理のアレンジや、代替可能な食材を考慮できれば便利なのと思うことはないでしょうか。メディア情報学研究室では、食材のデータを数値列(ベクトル)で表現し、コンピュータを用いて人間の感覚に合ったレシピ検索技術に関する研究をしています。この技術を応用することで、様々な料理のアレンジやアイデア料理の創作、思いもよらなかった食材を使った調理が可能になります。大量かつ複雑なデータを管理するデータベースシステムを活用して既存のデータを統合し、新たな価値を生み出す。データを蓄えるだけではなく、管理技術を駆使し、最終的にはそれらを利活用する仕組みの研究開発が私たちの研究です。情報や知識を正しく使い続けていくことで、今後も人々の生活を豊かにしていくことを目指します。

MESSAGE

文化情報学部で知識と経験を積み、あなたの描く将来の夢を実現させましょう。私たち教員は、あなたがたを陰ながら、ときには直接サポートします。未来の実現はあなたの努力次第です。共に頑張りましょう!

脳内で行われる言語生成の法則に迫る

ヒトと他の動物を区別する決定的な特徴の一つは「言語」です。言語は、私たちの脳内に自然発生した認知能力であり、恣意的につくられたものではありません。そのため、言語に関わる現象は、他の自然現象と同じようにある一定の規則や原理に支配されています。言語の理論研究では、収集した言語データから言語現象を説明するための仮説を立て、どのような規則や原理が関わっているのかを明らかにすることによって、言語を生成する脳の仕組みに迫っていきます。目に見えない言語の脳内メカニズムを目に見える形で明らかにするため、脳の活動状況を検知できる機器を用いた実験や、言語喪失のメカニズムを探るため、失語症・アルツハイマー型認知症における言語能力の調査を行っています。



理論言語学研究室
星 英仁 准教授

MESSAGE

科学的な研究の醍醐味は、これまでわからなかった複雑な現象を単純な原理で解明することにあります。誰がやっても同じような結果になる研究テーマでは意味がありません。この学部で様々な学問分野に触れることによって、独創的なアイデアを生み出すチカラを身につけてほしいと思います。

SNS投稿時の機械的処理を目指して

SNSにおけるハッシュタグの重要性は大きく、投稿の検索性向上や共有が可能となります。しかし、1つの投稿に多くのハッシュタグがついたものは閲覧数が伸びないという調査結果も。過剰なハッシュタグは逆効果となることから、私は、Xの画像投稿に最適なハッシュタグを推薦するシステムの開発をしています。対象の画像を画像解析ソフトで解析し、得られたワードをタグ化してSNSに投稿すると、必ず関連語が共起されます。その中で頻出率が最も高い言葉が、その画像にふさわしいハッシュタグだと考えています。将来的には位置情報や画像解析ソフトの進化を活かし、システムの構築を進めます。研究の発端は趣味のカメラで、自分の写真をSNSで発信する際のハッシュタグに疑問を抱き、この研究を開始しました。テーマの選定は難しく、先行研究の再発明ではなく新しい分野を見つける姿勢が必要です。



蒲原 智也 助教

MESSAGE

同志社大学文化情報学部への道歩みみなさん、あなたの挑戦と情熱を全力で支援します。ここでの学びが、未来の情報社会をリードする力となるでしょう。夢に向かって一歩を踏み出し、共に成長しましょう。あなたの成功を心より願っています！

人間とロボットの相互作用のあり方を究明する

二足歩行型やペット型ロボットとの触れ合いは、私たちに不思議な感覚を与えます。相手がプログラムされた機械であっても、それ以上の何かを感じる人も多いでしょう。それは、人間がロボットを、コミュニケーションを取り関係性を結ぶに足る社会的存在だと認識しているから。私の研究は、ロボットが人間の認知や行動に与える影響を理解し、ロボットが人と人をつなぐサポートを担う「ロボットを通じた良心あふれる世界の実現」を目指すものです。実験においてはまずは、人間の根本的な行動原理を明らかにした後、実環境下での実証実験では科学的な裏づけをもとに仮説を立て、被験者ごとの生の声を拾い上げてデータを収集していきます。こうしたプロセスを繰り返し、ロボットの適材適所や、どのように人間との相互作用を生むのかを検討。それがロボット活用におけるデザインなのです。



ソーシャルロボティクス研究室
飯尾 尊優 准教授

MESSAGE

ロボットを社会的に受け入れられるものにするには、ロボットの性能を上げるだけでなく、そのロボットと関わる私たち「人間」の心理や行動を理解する必要があります。文化情報学部にはその理解につながる豊富なカリキュラムがあります。私たちと一緒に未来の社会を創造するための研究をしましょう。

新しい学際的分野で文化現象を追求する

街中で聞こえるメロディーやボイスパーカッション。初めて聴いても心地よさを感じるそのメロディーには、昔からの民俗音楽の要素が息づいています。私は、中学時代に偶然手に入れた日本伝統音楽の理論書に触発され、現代音楽と民俗音楽に共通する法則性を科学的モデルで表現することに興味を持ちました。その理論書ではメロディー、歌詞、地域性の三側面からの総合的な分析が強調されており、また、私の研究人生からも横断的な学問分野の知見を取り入れる必要性を学びました。現在携わっているのは、情報技術を駆使して人文学の問いに挑戦する新しい学際領域であるデジタル・ヒューマニティーズ(人文情報学)。あらゆる文化をデータとして捉え、科学的に探究しています。最終的には音楽に限らず文化現象の背後に隠された性質、影響関係を見出し、後世に伝える技術を開発したいと考えています。



人文情報学研究室
河瀬 彰宏 准教授

MESSAGE

人文情報学研究室(デジタル・ヒューマニティーズ研究室)では、デジタル技術と人文学を組み合わせ、データ処理、データ分析、データ公開などの研究を行っています。具体的には、文学、絵画、音楽、メイクアップ、eスポーツ、物語論、文化資本など、幅広い文化現象の背後に潜む法則を解明していきます。

全ての音を理解し、自由自在に生成する技術を開発

音声、音楽、環境音などあらゆる音を理解する人工聴覚機器や、自在に音を創造する音生成AIの実現が研究テーマです。また、画像や文字、周囲環境など、音以外のメディア情報を活用することでより正確に音を認識・生成する技術も追求しています。そのためには、音が発生する背景や条件、要因にも着目し、緻密に洞察することが重要です。一つ一つの音への理解が深まれば、例えば、乳幼児や高齢者の生活音に潜む異常を検知し自動的に通知する見守り機器の開発や、漫画に自動で環境音や効果音を付加できる技術の実現が可能になります。このように、少子高齢化のような社会的課題からエンターテインメントの領域まで、幅広く対象にできるのがこのテーマです。その多岐にわたる応用が魅力であり、やりがいに感じています。



マルチメディアコンピューティング研究室
井本 桂右 准教授

MESSAGE

画像、音声、テキストなどのマルチメディアデータの分析・合成技術は、文化や社会を理解し、新たなコミュニケーションを生み出す人工知能の基盤となります。本研究室では、マルチメディアとコミュニケーションの新たな形を創り出す、意欲的な学生を募集しています。

データ科学の限界を解明し、乗り越える

データが足りないという状態は非常に厄介です。というのも、その状態から得られる情報は確かなものではないからです。偽情報とはいわないまでも、本当は不確かであるにもかかわらず、それを確かな情報と勘違いするのは避けたいものです。さらに厄介な問題も潜んでいます。それは、データは懸命に集めたものであるがゆえに、データ不足の状態に陥っていると自分で気づくのが思いのほか難しいということです。データの状態を明らかにすることができたら、確かな情報を早くあまりの勇み足や、徒に慎重になるあまりの及び腰が無くなるでしょう。不確かなものを不確かであると見分けられるようになれば、そのことが次のデータをどのように集めたらよいかという道標になるかもしれません。こうした、将来の科学を駆動する力を生み出していきたいのです。



データ駆動科学研究室
中西 義典 准教授

MESSAGE

文化情報学部で学ぶことで得られる知識で、正しく現状を把握する力とその次に何をすべきかを考える力を養い、将来の科学を駆動する力の一端を我々と共に担い、新しい時代を作ってみませんか？

言語やコミュニケーションの研究を通して自分自身に向き合う

最近のスマートフォンでは、話しかけると答えてくれたり、質問すると情報を検索してくれたりする機能が当たり前になりました。今後、家電の音声操作やスマホ・パソコン初心者向けの音声認識サポートシステムなどが増えていけばさらに便利ですね。私は、こうした秘書やお手伝いさんに頼むような感覚で、人をサポートしてくれるコンピュータの実現を目指して研究・開発をしています。でも、どんなときにどんな話し方をしてほしいのかは人それぞれ違うと感じたことはありませんか？社会の様々な側面において多様性が重視される今、平均的な話し方、大多数が好みそうな話し方でよいのでしょうか？個人に寄り添い、その人に合ったウェルビーイングな生き方を実現するためにはどんなコミュニケーションが有効なのか、コミュニケーションの個別最適化を図るには何が必要なのか、そんなことを考えながら日々研究しています。



言語資源研究室
伊藤 紀子 准教授

MESSAGE

「やりたいことは何？」なんてきかないでって思っている人、やりたいことがないわけじゃないけど、できなかったら恥ずかしいから誰にも言わないでおこうと思っている人。見つかるかはわからない、できるかはわからない。でも文化情報学部と一緒にチャレンジしてみませんか？

仏教美術から解き明かす隠れた歴史の一面

美術品としての側面もある仏教美術ですが、本来は信仰の対象。そこに隠された謎を解くことで、忘れ去られた人々の思いや暮らし、営みを明らかにすることができるはず。私の研究ではこの仏教美術を糸口に、日本古来の神道と仏教が結びつき信仰されていた明治以前の「神仏習合」の時代について、高野山とその周辺地域を中心に調査しています。日本の神は仏が姿を変えて現れたものであるという本地垂迹思想から、かつての神社では祭神の本来の姿(本地仏)を祀ることがあり、現在まで伝わっているものもあります。そうした作品をもとに、当時の人々がどのように祈りを捧げていたのかを知りたいと考えています。



芸術史研究室
中安 真理 准教授

MESSAGE

人の手によって生み出される芸術作品は、作り手が生きた時代の息吹や、代々受け継がれてきた文化を反映しています。複数の作品を比較研究し、歴史的な位置づけを行うプロセスの中で、作品に潜む豊かな情報に気づくことができるでしょう。その情報を読み解くのは「あなた」です。

テキストに隠された情報から日本の歴史を紐解く

歴史研究では資料を読み解く作業が不可欠です。特に仏教に関する写本資料「聖教」は寺院に膨大に保存されていますが、その活用は限られてきました。テキストが教義、儀礼、文化的な営みなどを複合的に示す複雑なものだからです。そこで、私は、日本中世史の実証的な方法にデジタル・ヒューマニティーズの手法を組み合わせて、テキストを多角的に分析しようとしています。例えば、14世紀に書かれた作者不詳の「聖教」に対してテキストマイニングを実施し、他の有名な書と比較しながら特定の文字列や言い回しの頻度を分析したこともあります。その結果、文観という僧の作品である可能性が高まり、実際に文観本人か弟子などの近い人物が書いたことが判明しました。こうした手法で中世の思想史や宗教史を俯瞰し、新しい発見を求めています。



デジタル・ヒストリー研究室
Gaetan RAPPO 教授

MESSAGE

歴史研究の醍醐味は、遠い時代・世界に生きていた人々の考えや価値観を通じて、自分の世界観を再考する機会を得ることです。過去の資料を読むだけでなく、デジタル・ツールを用いて分析し、歴史が現在どのように受容・認識されているかを、漫画やゲームを含むポピュラーカルチャーなどからも考えます。

生き物のような言語をデータサイエンスで解明

言葉は自立、変化、伝播、混合といった4つの性質を併せ持っています。この言葉の生態を正確に理解するために、伝統的な言語学に加えて計量的手法を用いた研究が求められているのです。私は現在、地理情報科学に基づいて時間的変化と空間的変化から言語の伝播を調査する研究に取り組んでいます。地図上の分布を調べるだけでなく、人が1時間で歩ける距離などの移動コストも計算し、言語がどのように伝播したかを解明しています。特に、日本では地方に行くほど昔の方言が残っており、京都から近い地域でも昔の言葉が残っていることがあります。言語の伝播経路がわかれば、人間や文化の移動経路も明らかになります。言語と情報科学を結びつけることで、新しい事実の解明につながる可能性がまだまだあると考えられます。



言語生態研究室
沈力 教授

MESSAGE

大きな夢を持ってください。大きすぎて困ることはありません。人生において、夢を追いかけることが幸せな歩みの始まりです。夢の実現には好奇心と遊び心が欠かせません。壁にぶつかっても焦らず、悩みながら諦めず進んでください。最後のピースはふとした瞬間に現れます。



身体メディア研究室
阪田 真己子 教授

人の身体(からだ)から文化を透かし見る

コミュニケーションにおいて、言葉以外の要素が相手に情報を伝えることがあります。身振り、手振り、顔の表情、うなずき、姿勢などの「身体」そのものからどのような情報が伝わるか、そこからどのような文化が透かし見えるかを明らかにするのが私の研究です。その一環でお笑い芸人の動きを計測し、コミュニケーションの達人であるお笑い芸人の「観客を惹きつける仕掛け」についても研究しています。また、日本舞踊や阿波踊りなどの伝統芸能における身体技法の習得や熟達、継承に関わるプロジェクトや、企業との共同研究で「なりたいたい自分とは何か」をあらゆる世代に対して調査、実験を行うプロジェクトにも学生さんと一緒に取り組んでいます。動作解析や生体計測などを通じて、私たちの「身体が語ることば」に耳を傾けていきたいと思っています。

MESSAGE

あなたは、自分のことをどれくらいわかっていらっしゃいますか。「自分」って、実は自分にはあまり見えていないことが多いです。文化情報学部での学びを通じて、自分でも気づいていない自分、自分の知らない自分を発見し、可能性を拡げませんか? You've got a lot of potential !!



視覚表現研究室
下嶋 篤 教授

グラフィック表現を科学的に分析

SNS、新聞、雑誌、書籍、教科書など、様々なメディアで図解が用いられています。その背景には、「説明がわかりやすくなる」、あるいは、「主張が通りやすくなる」という前提があります。しかし、なぜ図解がこうした効果を持つかについては、科学的に解明されていません。この疑問に対する答えの大枠だけでも見つけ出し、世の中に貢献するのが私の研究の目標です。この研究のきっかけは、大学生のときに読んだニーチェやカミュの本。素晴らしい文章力で、自分の思想を非常に巧みな文章表現で展開し、私も当時大きな影響を受けました。しかし、後に「もし下手な文章で表現されていたら、ここまで影響を受けたらどうか」と疑問に思えてきました。そこで、科学的な手法を用いて文章表現を研究してみたくなり、現在はグラフィック表現を研究するに至りました。

MESSAGE

「何かをわかりやすく説明すること」の重要性は、今後ますます高まっています。本研究室では、その中でも「グラフィック表現を使った説明」に着目しています。図やイラスト、グラフを使った説明の利点と問題点を、論理学と認知科学の観点から研究してみたい人、大歓迎です。

新たな枠組みから教育問題を捉える

私の研究は、社会学の観点から「学校」や「教育」に関する課題を客観的に考察することに焦点を当てています。これまで、塾や通信教育の利用層や効果、幼少期の暴力体験が体罰容認意識に与える影響などについて、統計分析を用いてアプローチしてきました。特に、学校でのいじめは世界的な教育問題であり、心理学や教育学、社会学の研究結果が蓄積されています。私はいじめに関して、学校を超えた「出身階層」の視点から検討し、いじめ被害や加害を経験する子どもの属性を、社会調査データを元に研究しています。社会学研究の面白さは、世の中の「当たり前」を疑うことで新たな観点から社会現象を明らかにできることにあります。統計分析を行っても、思うような結果が得られない場面も少なくありませんが、新しい発見をした瞬間には大きなやりがいを感じています。



眞田 英毅 助教

MESSAGE

文化情報学部では、文理の枠組みにとらわれず、多様な学生が興味・関心に基づき好きなことを学べます。かくいう僕も文系だけで数学が好き(ただ得意ではない)という背景を持っています。自由な発想で文理どちらも学びたい方にとっては、文化情報学部は絶好の場所です。

視覚による物体認識メカニズムを解明

学生時代は能楽部に所属していました。舞台上では、自分が空間のどこにいるのかをしっかりと把握しないとイケません。自分がどんな風に空間を捉えているのかにふと興味を持ったのが、視覚による物体認識というテーマに挑み始めたきっかけでした。人はなぜ、あるモノを見てそれが何なのかわかるのでしょうか。当たり前のように感じて、こうした能力をコンピュータに持たせるのはとても難しいのです。私は認知心理学の観点から、そうした「見る」ことにまつわる問題に取り組んでいます。実験では、パソコンに表示された画像を被験者に見せて課題を与え、脳の動きを計測。心理学というと「心を読む」といった非科学的なイメージもありますが、数値にしていかに客観的な事実にとどつくかが重要なのです。



認知行動科学研究室
杉尾 武志 教授

MESSAGE

現代の社会が抱える問題はますます複雑化してきています。問題を適切に分析し、人々のウェルビーイングにつながる解決策を導くためには文理双方の考え方が欠かせません。私の研究室では、様々な視覚表現(ポスターやパッケージなど)から認知や行動にいたる仕組みを実験的に明らかにしています。



映像文化論研究室
佐野 明子 准教授

映像文化を科学的に分析し、社会との関わりを考える

映画やアニメーションなどの映像作品を見るとき、みなさんはどこに注目しますか? 絵がきれい、面白いなどの主観的な見方ではなく、客観的な論拠に基づいて映像を捉える方法もあります。例えば、スタジオジブリの『魔女の宅急便』では、主人公の顔が大きくうつる場面は全編を通して2回だけ。他の映像作品と比べて極めて少ないと思いませんか? また、日本のアニメーションで初めて本格的な「死」が描かれたのは、第二次世界大戦末期でした。このように、映像をデータ化し、なぜそのように描かれるのか、どのような効果が生じるのかという問いを明らかにしていくことができます。数値やデータ、統計・情報学的アプローチに加えて、社会の動向や、文系学問の豊かな蓄積を参照する姿勢も欠かせません。多角的な視点で映像を捉えると、見慣れた映像の新しい姿がみえてきますよ。

MESSAGE

みなさんの柔軟で素晴らしい能力を、思いきり発揮していただきたいです。本学部では、自分が興味のあるテーマについて、とことん追求していくことができますよ。新しい価値や方法論を発見する楽しさを、一緒に経験していきましょう。



時空間情報科学・行動計量解析学研究室
津村 宏臣 准教授

時空間情報科学で人類の謎に迫る

約800万年におよぶ人類の長い旅路は、文化の歴史そのものです。ヒトの形質的特性がゲノム(遺伝子)に刻まれているように、人類の文化的特性はミーム(意伝子)に刻まれ、DNAが複製され転送されるように、ミームも自己複製する文化の情報素子であり、接触によって移送されます。言語、風習、社会、遺産など、今を生きる私たちの目にする物質/非物質、それら全てに800万年分の文化進化の情報の素子が詰まっています。その解読の為には、素子の配列決定と内容の解析が必要であり、目の前の対象を情報化して解読する方法、データサイエンスが不可欠。私の研究室の研究対象は「ヒト/人類」、そしてフィールドは「地球」です。多様な物質/非物質の世界から、無限の生かされた世界について、文化情報の素子であるミームを手がかりに読み解いていきます。

MESSAGE

私たちの一人一人の異なった人格は、異なったミームシーケンスをみんなが持っている証左です。大学は、そうした“違い”を面白い!と感じたり、なぜだろう?と悩んだり、そうした文化情報の素子を複製し移送する文化進化の実践の場です。一緒に知の冒険に旅立ちましょう!

膨大なデータの海から新事実を導く

情報社会の進展により、文字、音声、画像、動画などの膨大なデータが得られるようになりました。このようなデータを活用して、大規模言語モデル、生成AIなど新たな技術が日進月歩で登場しています。近年のITに関わる技術革新の背景には、大規模かつ複雑なデータの活用があり、様々な分野の知見と融合しながら社会に変革をもたらしています。統計科学研究室では、大規模データの解析手法に関する理論的・方法的な研究に取り組んでいます。既存の手法が適用できない状況でも解析できる方法を提案することで、新たな知見が得られる可能性を広げています。研究室では、様々なデータ解析の方法を研究・開発しており、理論的な研究と共に実データの解析も行っています。コンペティションや企業・団体との共同研究を通じて得られたリアルなデータを基に、学んだ理論を活用し、新しい事実を導き出す挑戦をしています。



統計科学研究室
宿久洋 教授

MESSAGE

統計科学研究室では、統計科学的実践的・理論的研究に取り組んでいます。また、様々な企業・自治体との共同研究も実施しています。卒業生は、IT関連企業や各種事業会社のデータサイエンティストとして活躍しています。文化情報学部で学び、DS&AIの専門家として社会で活躍しませんか！



山縣 芽生 助教

人間の心理や行動を統計解析から考察する

人は道徳心を持ち、他人に親切な行動を取りますが、同時に誰もが他人を傷つける経験も持っています。私の研究は「人はなぜ人を傷つけるのか」という問いに焦点を当て、社会心理学の観点から分析することです。中でも、「怖れ」の対象を遠ざけようとする心理や行動に着目し、それがどのような環境条件によって決まるかを統計的に明らかにしたいと考えています。具体的には、コロナ禍というリアルな環境下で参加者を追跡し、定期的な同質問を行うパネル調査や、実験室という仮想的な環境下で集団を作り、参加者の行動を観察する実験を行っています。調査や実験からデータを取得して解析を行い、人間の抽象的な心のメカニズムの実証的検証に取り組んでいます。

MESSAGE

文化情報学部で専門性を深めながら、文系と理系という枠を超えた柔軟な視点を身につけてみませんか？自分の素朴な興味や関心が意外なほどの大きな価値に育つ、そんな経験が得られるかもしれません。ぜひ、新たな発見と成長を手に入れ、自分の得意を将来に活かす道を見つけましょう。

まだ知られていない、“ことば”の原理・原則を解明

英語・日本語を対象として、副詞や形容詞の構造や機能を解明すること。それが、私の研究のテーマです。例えば、英語の強意副詞であるabsolutelyやcompletely。家庭教師をしていた学生時代、それらの単語が出てくると、辞書に従って「全く」と訳すようにと教えていました。しかし、一方では、文章の内容や前後の言葉が異なる文脈で、常に同じ訳語でいいのか疑問に思っていました。そこで、強意副詞の種類や程度に興味を抱き、考察するようになったのがこの研究を始めたきっかけです。これらの課題にデータサイエンスの手法で挑み、副詞・形容詞の構造や意味・機能を解明することを目指しています。動詞でも名詞でもない存在として、雑多な「ゴミ箱」のように扱われることが多い副詞ですが、文章に彩りを添える調味料のような大事な役割も担っています。研究を通して新しい光を当てたいですね。



言語記述研究室
山内 信幸 教授

MESSAGE

ことばに興味・関心のある人であれば、大歓迎です。ことば(言語)ほど研究するのに興味深い素材はありません。教員と学生との距離をできるだけせめて、最終的には、「ことばって案外おもしろい」と感じてもらい、みなさんから「この研究室に来てよかった」という掛け値なしの感想を導きだすために、いかなる努力も惜しみません！



計量社会学研究室
鄭 躍軍 教授

人々の意識や行動様式から文化や社会の諸現象を探る

生まれ変わるなら男？女？これは、統計数理研究所が行っている「日本人の国民性調査」の一問です。男性はどの時代も約9割が「男」と答え、女性も1960年代後半までは約7割が「男」と回答していました。しかし、1973年以降「女」と答える女性の割合が増え続け、2018年には7割に到達。逆転した理由について、女性の社会的地位の向上やもの見方の変遷など、日本社会の諸事象に関連づけて明らかにすることが大切でしょう。このように、人々の意識・行動様式や人間社会の仕組みを客観的データで捉え、様々な視点から文化・社会現象を解き明かしていくのが計量社会学という学問です。当研究室ではどのようなデータをどのように収集していくのか、という理論的な研究だけでなく、既存のデータを中心に、人間社会の仕組みを理解する応用的な研究テーマも扱います。

MESSAGE

計量社会学研究室では、人間社会の仕組みをはじめ、消費生活や環境問題などに関わる人びとの意識・行動様式を実際のデータとして捉え、社会現象に秘められる関連性・因果・内部構造を数理的・統計的に探索するための方法論開発およびそれに基づく実証的研究を行っています。

FACILITY

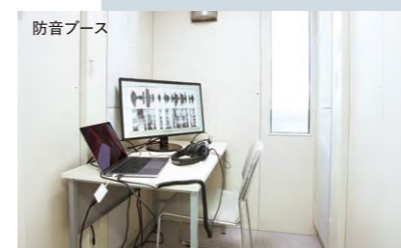
充実した研究環境

▶ 研究施設

各種の実験や探究活動をサポートする施設・設備を備えています。



夢告館(むこくかん)



防音ブース



感性解析実験室 / 三次元動作計測装置(モーションキャプチャ)



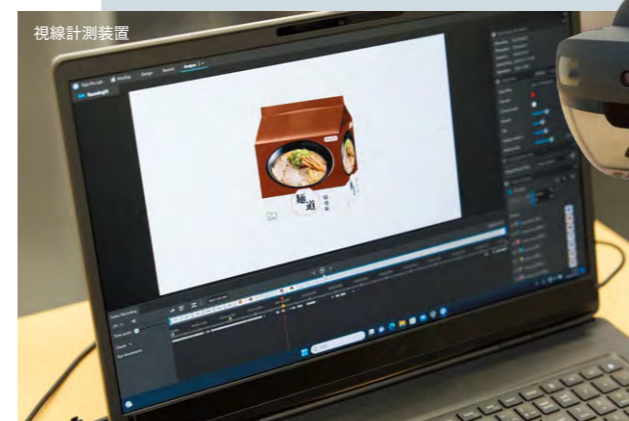
実践的データ解析補助装置



文献室



数理解析実験室



視線計測装置

MRゴーグル (HoloLens)

▶ 研究機器・資料

分野横断型の研究を可能とする各種の機器・資料を備えています。



3D計測カメラ (Matterport)



源氏物語 貝合わせ



デジタルマイクロスコープ



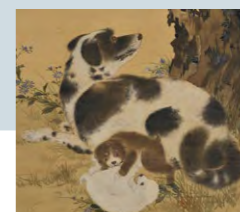
空撮用クアッドコプター(Mavic)



長沢芦雪『一笑図』



山口素絢『百美人図』



岸良『八朔梅子母犬図』



横山清暉『赤壁図』



遺跡出土石器資料 (園分台遺跡ほか)



メンタルヘルスケアを目指して。
デバイスを活用した

ソーシャルロボティクス研究室

4年生 奥田 いなさん(2022年取材)

元々の関心は美術や心理学でしたが、データサイエンスにも興味を持ち、文化情報学部を選びました。入学後、芸術や言語、データ解析、プログラミングなど、幅広い分野に触れ、学びの幅広さに改めて驚嘆。また、2年次の「身体メディア論」で人間と周囲の環境が常に相互作用していることを学び、環境が人の心理や行動に与える影響に深い興味を抱くように。特に、コロナ禍で人間関係が希薄になり、孤独を経験したことから、デバイスを活用して孤独感を軽減できないかと考えるようになりました。現在は、人間とのコミュニケーションを主眼としたソーシャルロボットの研究に没頭し、ソーシャルロボット「Sota」を使用した対話システムを構築し、大学内での実証実験を計画しています。これにより、メンタルヘルスに関する社会的な課題に寄与できる成果を生み出したいと考えています。

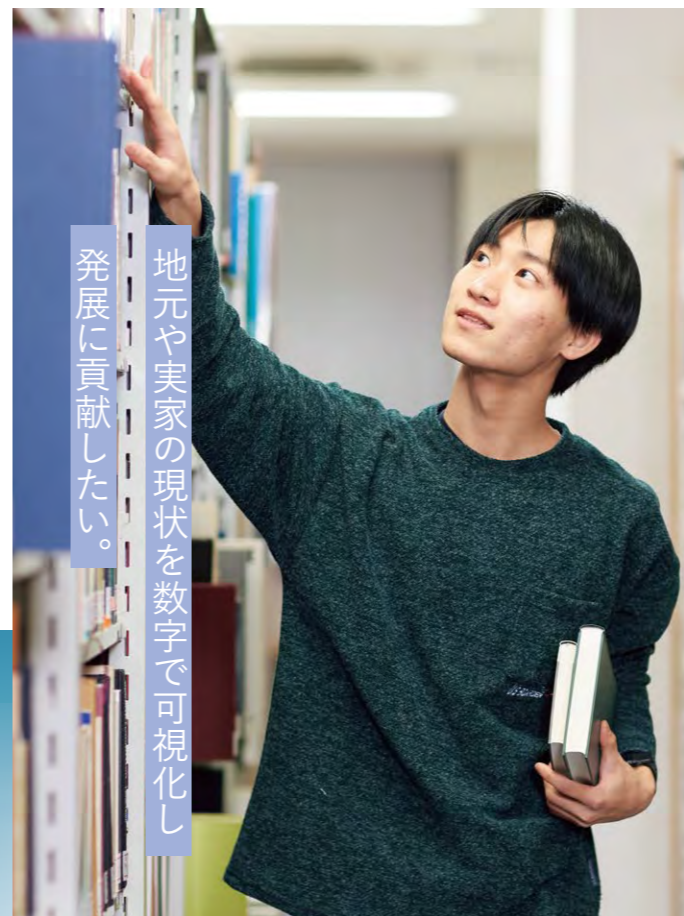


身につけた多角的視点で、
生きづらさを抱える人に貢献。

複雑システム科学研究室

4年生 杉本 義貴さん(2023年取材)

入学当初、データ分析や統計学には難しい印象を抱いていましたが、身近なテーマが授業で展開されていたため、意欲的に学びを深めていくことができました。中でも、文理バランス良く履修できたことで、多角的な視点から課題を解決する力が身についたと考えています。また、教職課程で受講した「特別ニーズ教育論」において、発達障害を抱える方の社会での生きづらさを学び、現在の研究分野に関心を抱きました。研究室では、数理モデルを用いて自閉スペクトラム症(ASD)を抱える人の脳のネットワーク構造を分析し、その法則性を明らかにすることで、ASDの人が感じるコミュニケーションの難しさを客観的なデータで評価しようとしています。卒業後は大学院に進学して発達障害の治療法の確立に関する研究を行い、社会的に困難を被っている方への改善策の提案を通じて、社会に貢献できればと考えています。



地元や実家の現状を数字で可視化し
発展に貢献したい。

芸術史研究室

4年生 佐藤 慶次郎さん(2024年取材)

太宰府天満宮門前町の変遷とそこにある私の実家、和菓子屋・梅園菓子処の沿革について研究をしています。幼少の頃からなじみ深い太宰府天満宮参道ですが、パンデミックの影響で一時はシャッター街のような状況でした。そこで、お世話になった町の恩返しのために卒業研究をこのテーマに。具体的には、まずは、公的記録や実地調査から参道の商店数や構成、観光客数の推移などをまとめました。得られた情報を、授業で身につけたデータサイエンスのスキルを用いて分析し、太宰府の現状を数字で可視化することを目指しています。こうした卒業研究や学部での学びで身につけた事は、数字を根拠に物事を理論的に説明する能力です。今では、ある現象の原因や解決策を、自身で計測した数字を根拠に解説できるようになりました。今後は、身につけたこの力を店の現状把握や戦略決定に活かし、地域に貢献したいです。



文化も理系分野も
好きな私に最高の学部。

視覚表現研究室

4年生 中川 友里さん(2024年取材)

昔から絵を描くのが好きで、芸術大学も進学先の候補として考えていました。一方で、得意な科目は理系科目であり、高校で所属していたのは理系クラス。芸術を含む文化に関する分野と理系分野、どちらにも興味を持っていたため、文化情報学部は「まさに私にぴったりな学部だ」と強く感じました。入学後は、幅広い分野の学びや多種多様な人と出会い、視野が広がりました。特に、3年次に所属した研究室で見た、環境汚染の深刻さとそれを訴える若者たちを捉えた映像資料が印象的でした。環境配慮行動は私たちに課せられた最低限の義務であると感じ、「環境配慮行動を促す広告」を研究テーマに選びました。得意な絵画と理系科目を活かし、見た人に環境に良い行動を起こさせる広告を自身で制作し、その効果の計測に取り組んでいます。この研究を通し、人の心を社会的に良い方向へと動かす方法を学びたいと考えています。

卒業生インタビュー

GRADUATES' INTERVIEW

興味湧くテーマに出会えました。研究者として、心の底から

同志社大学大学院
文化情報学研究所
身体メディア研究室

笠原 千聖さん
2022年度卒業

文化情報学部で印象的だったことは、所属した研究室の先生が私を学生ではなく一人の研究者として指導してくださったことです。だからこそ、私も研究者として自身の知りたい事を本気で解明したいと思うように。そんな中、心の底から興味湧いた研究テーマ「アバター」に出会いました。現実空間では、体型や容姿といった「身体の制約」がありますが、仮想空間ではアバターを用いて自由に「なりたい自分」を実現させることができます。身体の制約から「解放可能な身体」であるアバターを使用することが、私たち人間にとってどのような意味を持つのか解明することを目指しています。実験では、実験参加者にアバターを作成してもらい、実際に動かしてもらうというアプローチで、心理や行動の変容を計測・分析しています。文化情報学部は、人間の営み全てを文化として捉えるため、研究対象も自由自在。だからこそ私も、興味のある現象を研究テーマにすることができました。自身が興味湧く文化を探究し、共有できる仲間が増えることを願っています。



実験や考察を繰り返して、課題解決力を磨いた4年間。

アクセントゥア株式会社
テクノロジーコンサルティング本部勤務

上原 凜さん
2021年度卒業

「言語」は文化や人と密接に関わっているから、言語だけを研究しても何もわからない。授業でそう習ったとき、言語学の奥深さを感じました。そこで、3年次からは言語記述研究室に所属し、言語学を中心に学業に注力。卒業研究では「英語学習初期の学習者の発音は、指導者の発音に影響を受けるのでは？」という仮説をもとに、実験や分析を行いました。学んだ内容を活かして仮説を検証していく過程は面白く、有意義な経験ができたと思います。現在は、コンサルティング業務に従事しています。学生時代に身につけた論理的思考や課題解決力、プログラミングのスキルを発揮できる仕事で、やりがいがあります。卒業研究で発想転換を行いながら何度も課題を乗り越えた経験を胸に、「一歩ずつ着実に前へ進む」という強い意思で日々自己研鑽に励み、いずれはグローバルなプロジェクトで活躍したいと考えています。文化情報学部を志すみなさんもここで多角的に学び、難しいことにも積極的にチャレンジして自身の可能性を広げてほしいと思います。



プログラミングに夢中になった

きっかけを与えてくれました。

日本マイクロソフト株式会社
カスタマーサクセス事業本部 クラウドソリューションアーキテクト勤務

小森 一輝さん
2022年度卒業

現在エンジニアとして、お客様のビジネス上の課題を解決するために、クラウドを用いたアプリ開発をはじめとする技術的支援や、コンサルティング業務に携わっています。企業によって異なる考え方や文化を加味し、チームで解決策を模索することにやりがいを感じます。エンジニアを目指すきっかけとなったのは、1年次に受講したプログラミングの授業。初めて自分で書いたコードが思い通りに動作したときの感動が忘れられず、プログラミングに熱中するように。「勉強している」という感覚はなく、ただ好きなことに全力で取り組んでいました。また、所属していた統計科学研究室では、仲間との共同作業や後輩のメンターなど、他者と協働する力も養われたと感じます。学生時代に得た一つひとつのことが、専門的な知識を活かしてお客様の要望に沿った提案を行う、現在の仕事につながっています。文化情報学部の後輩たちにも、今の環境を最大限活用し、自分のキャリアを形作ってほしいと思います。

CAREER

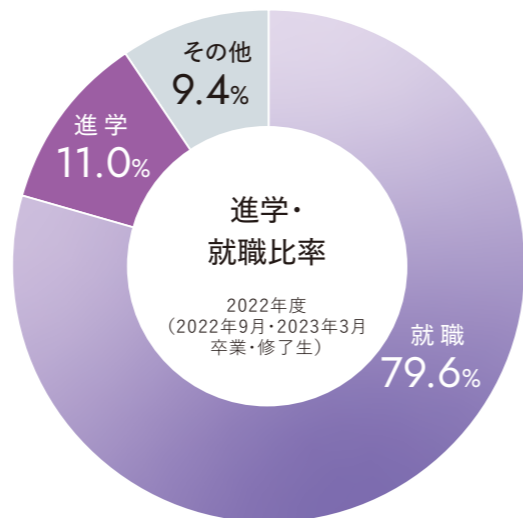
[主な進路]

取得できる免許・資格

情報系の教員免許が取得できます。また社会調査士などの専門的な資格も取得できます。

- 教員免許 ・ 高等学校教諭1種 情報 ・ 小学校教諭1種*
- 社会調査士 ● 博物館学芸員 ● 図書館司書 ● 学校図書館司書教諭

※神戸親和大学通信教育部、佛光大学教育学部教育学科(通信教育課程)との連携によります。

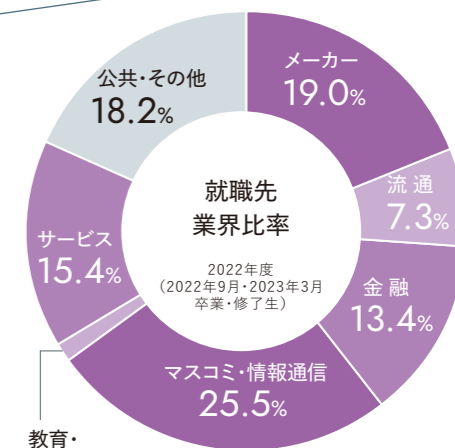


▶ 主な就職実績 (2022年3月・2023年3月卒業)

- アクセンチュア
- エヌ・ティ・ティ・データ
- 関西テレビ放送
- 関西電力
- キーエンス
- 京セラ
- コナミグループ
- サントリーホールディングス
- 静岡銀行
- JTB
- Sky
- SCREEN ホールディングス
- 積水ハウス
- ソニーグループ
- ソフトバンク
- 損害保険ジャパン
- 大和ハウス工業
- 東京海上日動火災保険
- 東京電力ホールディングス
- 東レ
- トヨタ自動車
- ニコン
- 西日本シティ銀行
- 日清食品ホールディングス
- 日本銀行
- 日本電気
- 日本マイクロソフト
- パナダイナムコエンターテインメント
- パナソニック
- 日立製作所
- 富士通
- 三井住友銀行
- 三菱電機
- 村田製作所
- 森永製菓
- 楽天グループ
- 良品計画
- 公務員 (国家公務員 (一般職)、防衛省 自衛官 (自衛隊幹部候補生)、大阪府教員、警察 (大阪府・京都府・岐阜県)、東京都特別区職員、大阪府、奈良県、三重県、岐阜県、京都市など) (50音順)

▶ 進学実績

- 同志社大学大学院文化情報学研究所
- 青山学院大学大学院総合文化政策学研究所
- 大阪大学大学院基礎工学研究科
- 九州大学大学院人間環境学府
- 京都大学大学院アジア・アフリカ地域研究研究科
- 京都大学大学院人間・環境学研究所
- 京都教育大学大学院連合教職実践研究科
- 筑波大学大学院理工情報生命学術院
- 東京大学大学院情報学環・学際情報学府
- 東京学芸大学大学院教育学研究科(教職大学院)
- 名古屋大学大学院情報学研究所
- 奈良先端科学技術大学院大学先端科学技術研究科
- 南山大学大学院人間文化研究科
- 立教大学大学院21世紀社会デザイン研究科
- 滋賀大学大学院データサイエンス研究科
- 上智大学大学院応用データサイエンス学位プログラム
- 北陸先端科学技術大学院大学先端科学技術研究科
- 北海道大学大学院生命科学院
- 関西大学大学院心理学研究科
- 京都大学大学院医学研究科
- 東京大学大学院新領域創成科学研究科
- 立教大学大学院文学研究科
- 大阪大学大学院人文学研究科
- 筑波大学大学院人間総合科学学術院 など



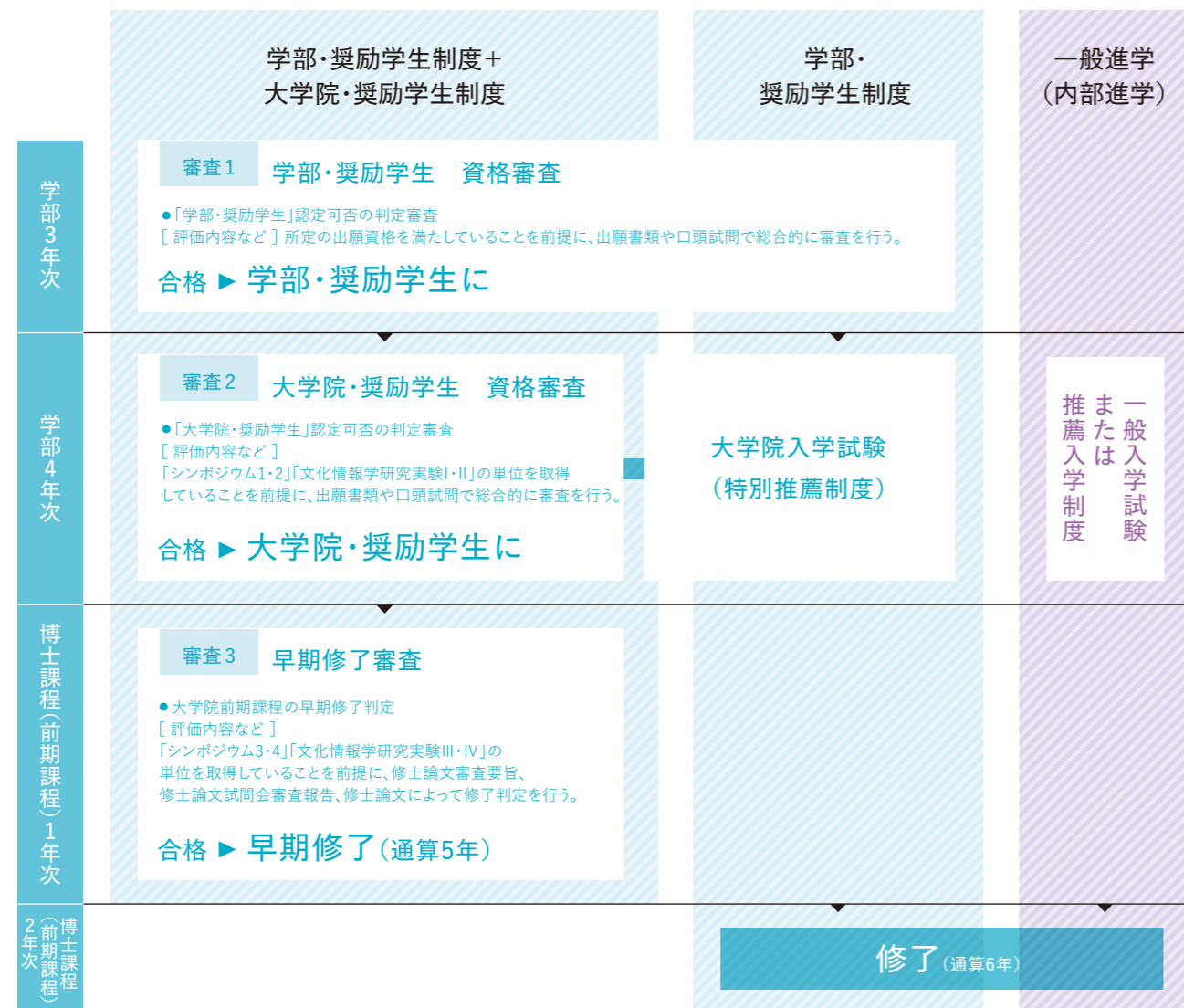
「文化×データサイエンス」の学びを活かし、「マスコミ・情報通信分野」への就職が多いことが特徴です。

INFORMATION

奨励学生制度

文化情報学部在学中から文化情報学研究科進学を目指す学生の早期修了(最短で5年間)をかなえる制度を整えています。

文化情報学研究科博士課程(前期課程)修了までの進路選択



※詳細は年度ごとに公表される「募集要項」をご確認ください。「学部・奨励学生」の出願時期は3年次の秋学期です。

文情の奨励学生制度 3つの POINT

POINT 1 5年間での早期修了が可能

「学部・奨励学生」として認められると、学部4年次生に在籍しながら、大学院1年次生の科目履修や研究を開始することができます。※1所定の要件を満たし、審査に合格すれば、学部入学から通算5年で大学院博士課程(前期課程)を修了することができます。

POINT 2 大学院入試で特別推薦制度を利用できる

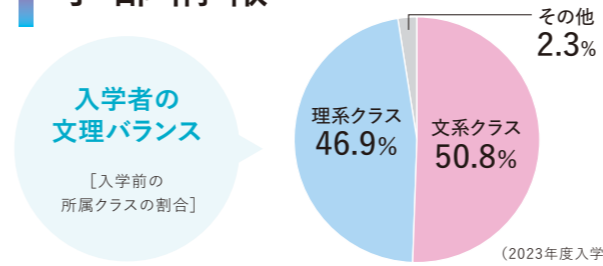
「学部・奨励学生」が文化情報学研究科に進学する際にも、大学院入試を受験する必要があります。その際、「一般入学」とは別に設けられた「特別推薦制度」を利用することができます。

POINT 3 大学院進学後、入学前単位認定される

大学4年次に「学部・奨励学生」として取得した大学院科目の単位^{※2}は、15単位を上限に大学院での取得単位に算入することができます。「大学院・奨励学生」に認定されない場合も入学前単位認定を受けることが可能です。

※1:学部の卒業要件は変わりません。 ※2:大学院科目の単位は学部生としての1年間の最高登録単位数に含まれますが、学部の卒業要件単位には算入されません。

学部情報

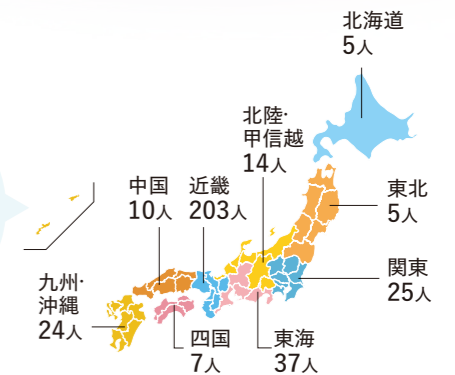


文系クラス出身者と理系クラス出身者の割合は約5:5領域を超えた文理融合型の学びを体現しています

入学前の所属クラスから見る入学者の文理のバランスは、概ね5:5です。入学後は、文系出身の学生と理系出身の学生が共同で探究活動を行い、互いの得意分野を教え合うという、既存の学部では経験できない学びが可能になります。

学生の出身地

[2023年度入学者]



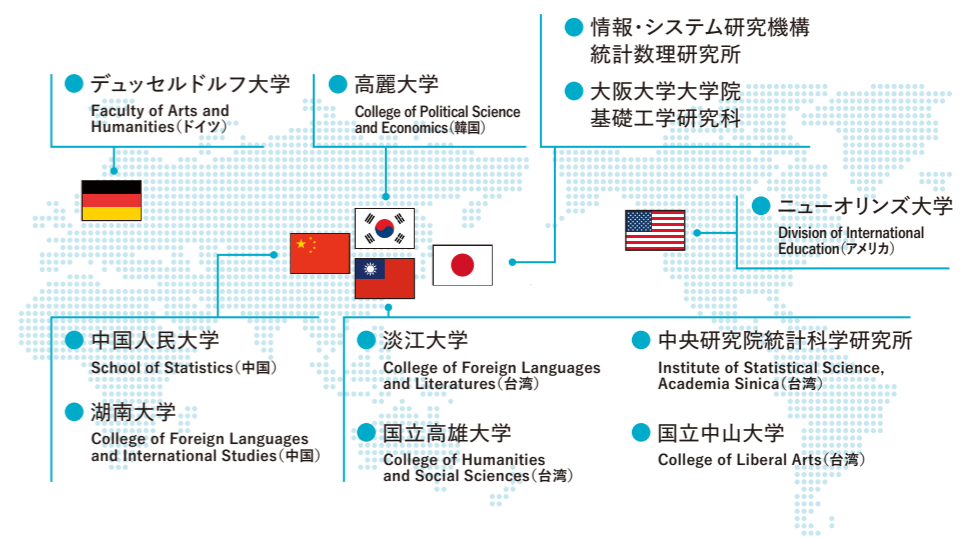
入学者は全国から集合

2023年度入学者の全国分布図です(留学生・海外出身者は除く)。同志社大学自体の特徴でもありますが、文化情報学部でも全国から入学者が集まっています。いろんな地方の学生と過ごす毎日は、きっと新たな発見に満ちたものになるでしょう。

部局間協定先

日本だけでなく世界5カ国の11大学・機関と協定を結んでおり、研究の場は世界にも広がります。

学部独自の短期留学プログラムなどで、世界を舞台に研究交流を経験できます。



入試情報

文系型・理系型のどちらでも受験可能な一般入試をはじめ、多岐にわたる入試方法を用意しています。推薦選抜入試では論理・数理的能力や表現力を問う小論文を課しています。

入試内容(2023年度例)	一般選抜入試 130名	
	文系型	理系型
大学入学共通テスト利用入試 30名 個別学力検査を課すA方式と大学入学共通テストのみで選抜するB方式があります。※一般入試との併願可能	全学部日程 個別日程 外国語(200点)/国語(150点)/地理歴史または公民または数学(150点)	全学部日程 個別日程 外国語(200点)/理科(150点)/数学(200点)
推薦選抜入試(公募制) 10名	A方式(20名) 大学入学共通テスト + 個別学力検査(英語・数学)	B方式(10名) 大学入学共通テストのみ
アドミッションズオフィス方式による入学者選抜(AO入試) 15名	筆記試験(小論文)および口頭試問を実施。出願書類も含めて総合的に判断し合格者を選抜します。 小論文 論理・数理的能力を問うもの1問、表現力を問うもの1問 口頭試問 勉学への意欲、社会常識、出願資格を確認	
第3年次転入学・編入学試験	文化情報学部で学びたいという強い意志を持ち、かつ学力試験では計れない多様な能力、大きな可能性を秘めている学生を積極的に迎え入れる選抜方式です。	
	大学2年次修了者、短期大学卒業生、高等専門学校卒業生、専修学校卒業生が3年次に転入学・編入学できる入学制度です。学力試験(英語・数学)と口頭試問によって選考を行います。	

入試情報は変更になる場合がありますので、詳細は、「同志社大学入試ガイド」、本学WEBサイト https://www.doshisha.ac.jp/admissions_undergrad/index.html などをご参照ください。2025年度入試をもって「アドミッションズオフィス方式による入学者選抜(AO入試)」を廃止し、2026年度入試(2025年度募集)から「自己推薦入試」を導入する予定です。