



宮井 里佳 教授

人間社会学部 情報社会学科 仏教学研究室

URL: http://www.sit.ac.jp/laboguide/ningenshakai/jouhou_shakai.html#anchor03

キーワード

仏教、浄土教、中国中世、写本・版本、マンガ・アニメ

■ 主な研究シーズ

- 写本・版本調査研究
- 浄土思想と実践
- 中国中世の仏教儀礼(瞑想、法会)
- 現代日本の「宗教」
- マンガ・アニメに見られる「宗教」思想

■ 研究シーズ概要

時代や社会が変化するとき、人々が求めるもの、思想はどのように変化するのか、という観点から主に仏教思想・実践について研究を行ってきました。

その主たる方法論は、●日本の古写本をはじめ世界に散在する写本・版本の調査・研究から校勘テキストを作成し、そこから思想や社会を読み解くという文献学によるものです。これまで、●中国中世の浄土教の思想と実践(特に観想)について考究し、浄土祖師たちが引用する中国撰述経典や儀礼に関する経典に研究対象、領域を広げてきました。近年では、●6c.末に成立した後に失われた『金蔵論』テキストを日本古写本、大英図書館など世界に散在する敦煌写本および韓国にのみ伝存した版本によって復元し、中国における仏教の「類書」(百科事典)や因縁物語集の成立について、また「唱導」をはじめとする仏教儀礼(法会)について考えてきました。

これらのアカデミックな研究を基礎として、現代の問題についても研究活動を行っています。一つには、●現代日本における「宗教」をめぐる問題について。1995年以來、オウム真理教をはじめとする「カルト」問題について、研究プロジェクトに参加したり、お話をさせていただく機会を持っています。さらに近年は、心理療法として注目を集めているマインドフルネス瞑想の元となるヴィパッサナーなど仏教瞑想の受容の仕方にも関心を抱き、浄土教の観想や称名念仏と比較考察しています。また一つには、●現代日本のマンガやアニメには、どう生きるべきか、また超越的存在や救いについてどう描かれているか(これらを広く「宗教」思想ととらえます)を検証することによって、現代の「宗教」観について考えています。

過去・現在の「宗教」に対するニーズや受容のしかたを考察することは、今後の人の生き方や社会のあり方について考えることにもつながります。

■ 産業界の相談に対応できる分野

■ 特記事項



佐藤 由美 教授

人間社会学部 情報社会学科 教育史研究室

URL: http://www.sit.ac.jp/laboguide/ningenshakai/jouhou_shakai.html#anchor05

キーワード

日本統治下の台湾・朝鮮 学校教育 教科書 社会科教材

■ 主な研究シーズ

- 日本統治下台湾・朝鮮からの留学生に関する研究
- 日本統治下台湾・朝鮮社会における子どもたちの研究
- 社会・歴史認識を育てる社会科教材の研究

■ 研究シーズ概要

● 教育史研究では、日本統治下の台湾や朝鮮でどのような教育が行われていたのかを明らかにしています。公文書や学校文書、当時、使用されていた教科書等、文字による資料を丹念に読み解く作業もしますし、当時の教育体験者にインタビューを行い、記録として残す作業もしています。文字資料とオーラルヒストリーをつき合わせることで、新たな世界が見えてきます。

● 資料調査やインタビューでは台湾や大韓民国にでかけます。インタビューイーの方々が実際に育った場所、通った学校に行ってみると当時の学校教育や子どもたちの周辺にあった文化を理解しやすくなります。文字で書かれた資料はもちろん多くを語ってくれますが、それにとどまらず実際にその土地を訪れ、人と会うことを大事にしています。

● 社会科教材の研究では、教職課程の学生たちと一緒に授業研究をしています。社会科は戦後の民主主義を代表する教科ですが、中高生には「暗記科目」と思われてしまうことも多く、その真の面白さが伝わりづらいようです。そこで、教科書に書かれている事項をそのまま教える授業ではなく、教材を研究・開発し、中高生に社会科の面白さ、社会認識や歴史認識の多様性を実感させられるような授業、教材づくりを模索しています。

■ 産業界の相談に対応できる分野

■ 特記事項

CGを活用した次世代型デジタルコンテンツ制作



檀上 誠 准教授

人間社会学部 情報社会学科 メディアデザイン研究室

URL : http://www.sit.ac.jp/laboguide/ningenshakai/jouhou_shakai.html#anchor09

キーワード

CGデザイン、映像デザイン、実写合成技術、デジタルコンテンツ

■ 主な研究シーズ

- 3DCGを活用した次世代自動車向けエクステリアデザイン
- 地域開発における空間デザイン
- 三次元仮想空間におけるアバターデザイン

■ 研究シーズ概要

コンピュータ・グラフィックス(以下、CG とする)は TV、ゲームなどエンターテインメント分野を始めとした多くの産業界にて活用されています。既存の産業界向けに関する CG の研究だけではなく、新たに発展が見込まれている分野(デジタルサイネージ、AR、モバイル)も視野に入れながら、次世代に必要とされるデジタルコンテンツの制作について研究を行っております。

■ 産業界の相談に対応できる分野

CG または映像の活用を目的とする分野

■ 特記事項

外部機関から委託された研究事例について

「自動車事故状況を再現するためのCG映像制作」 委託研究、2013年3月～7月、千葉県警

「裁判員裁判向け傷害事件を再現したCG映像制作」 委託研究、2013年12月～2014年2月、千葉県

「岡部駅南地区集約店舗構想のイメージ図作成」 委託研究、2015年9月～2016年2月、ふかや市商工会

マルチモーダル・インタフェース



森沢 幸博 准教授

人間社会学部 情報社会学科 森沢研究室

URL: http://www.sit.ac.jp/laboguide/ningenshakai/jouhou_shakai.html#anchor10

キーワード

ヒューマンインタフェース設計、マルチモーダルメディア、メディアデザイン、コンピュータグラフィックス、パーベイシブ・コンピューティング

■ 主な研究シーズ

- デザイン人間工学に基づくユーザーインタフェース設計
- マルチモーダルメディアによるコミュニケーションデザイン
- パーベイシブ・コンピューティング

■ 研究シーズ概要

● デザイン人間工学に基づくユーザーインタフェース設計

「個体(モノ)から関係性(コト)へのシフト」をコンセプトに、社会的相互行為論の視点からコミュニケーションやインタラクションの理論を検証することで、人(ヒト)に寄り添う対話ロボットや車載情報システム等のインタフェース設計、プロトタイプ開発を行っています。

● マルチモーダルメディアにおけるコミュニケーションデザイン

情報処理に必要な五感、体性感覚の組み合わせや非言語情報、共通する身体性を備えることで可能になる関係論的・身体的コミュニケーション機構、人の会話や行動に備わっている調整機構や相互行為を解明することで、文化や社会特性に依存しない次世代メディアの研究開発を進めています。(ex 嗅覚メディア、触覚コミュニケーション)

● パーベイシブ・コンピューティング

3Dプリンター等のデジタル機器を活用したIoT(Internet of Things)ハードウェア設計、テレマティクスシステムのUI/UXデザイン等、パーベイシブ・コンピューティングに関する研究を推進しています。



■ 産業界の相談に対応できる分野

UI/UXデザイン、AR/VR 複合感覚を用いたデジタルコンテンツ制作
車載情報システムデザイン、スマートフォンアプリやコミュニケーションデバイスの共同開発

■ 特記事項

時系列文書の解析システム



田中 克明 准教授

人間社会学部 情報社会学科 知能情報システム研究室

URL: http://www.sit.ac.jp/laboguide/ningenshakai/jouhou_shakai.html#anchor11

キーワード

知能工学、テキストマイニング、設計支援

■ 主な研究シーズ

- テキストマイニング
- 時系列文書のトピック遷移分析システム
- 知識獲得と設計支援

■ 研究シーズ概要

● テキストマイニング

PLSI(Probabilistic Latent Semantic Indexing) や LDA(Latent Dirichlet Allocation) といったトピック抽出手法を用い、テキストなどからの情報抽出と利用を行う手法について研究を行っています。

● 時系列文書のトピック遷移分析システム

上述のテキストマイニング技術を、ある程度の期間にわたって蓄積された文書に対して適用することで、時間の経過に沿ったトピック遷移の抽出を行うシステム、および、ユーザが指定した単語や文書に基づいて、トピック遷移の再構成と可視化を行うシステムを開発しています。さらに、これらのシステムを、会議の議事録や SNS のログへ適用する研究を行っています。

● 知識獲得と設計支援

人工物の設計は、人工物への知識の適用とその結果の確認を、人間が繰り返すことにより行われます。この過程を時間経過に沿って記録した文書に対して時系列文書の分析システムを適用し、設計過程で行われた試行錯誤を抽出するなど、用いられた知識の発見を支援する方法について、研究を行っています。

■ 産業界の相談に対応できる分野

テキストマイニング、文書処理、蓄積された情報の活用

■ 特記事項