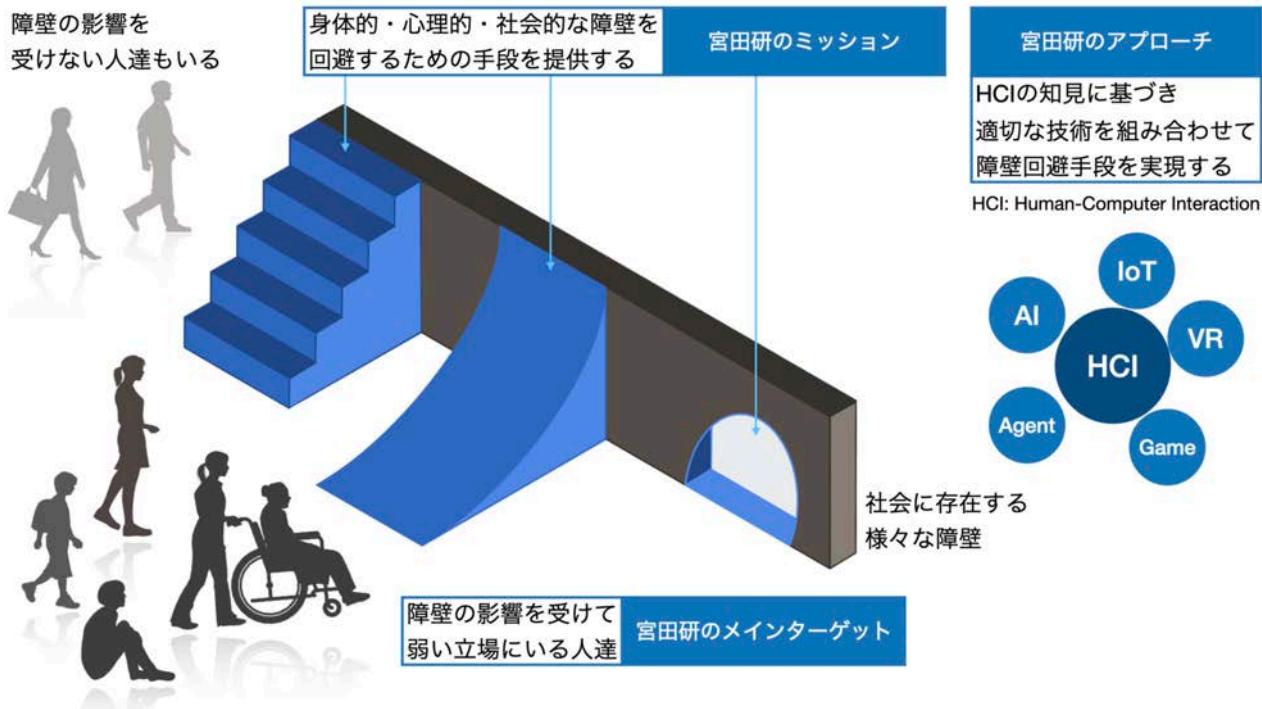




宮田研究室 (インタラクション研究室)

講究配属者向け特設ページ <https://mytlab.org/join-us/>



宮田研が目指す世界

AI, IoTなどのテクノロジーが急速に発展している現在、暮らしはどんどん便利に、豊かになってきています。しかし、社会には様々な理由で不自由を強いられる弱い立場の人達が数多くいます。例えば、身体的な理由で移動に苦労する人達、心理的な理由で人と上手くコミュニケーションできない人達、社会的な理由で不必要的苦労を強いられている人達です。また、テクノロジーが急速に発展してしまったがために、これらを上手く使いこなせないと相対的に不便な生き方を強いられる（ICT弱者）という問題もあります。

宮田研では、練習しなくても使えるインターフェース、繊細な心理に配慮したインターフェース、無意識に使えるインターフェース等の研究開発により、弱い立場に置かれた人が身体的・心理的・社会的な障壁を回避できる世界を目指しています。

Information

基本情報

2016年開設。Human-Computer Interaction (HCI) を中心に、IoT, AI, VR, アクセシビリティなどの研究を行う。

主宰教員：宮田章裕

2003年慶應義塾大学理工学部卒業、
2005年同大学院理工学研究科前期博士課程修了、2008年同大学院後期博士課程修了。2005年NTT入社、2016年本学科准教授、2021年より教授、2024年より同大学部情報科学研究所次長、ACM ASSETS '25 Honorable Mention受賞、情報処理学会2017・18年度論文賞、情報処理学会シニア会員、ACM、日本VR学会各会員、博士（工学）。

2026年度の在籍メンバ見込

研究員	4名
D3	1名
D2	0名
D1	0名
M2	5名
M1	5名
B4	9名
B3	9-10名前後

最近の研究業績

2025年度は11/30時点の情報。

	'25	'24	'23	'22	'21
受賞	2	6	4	5	3
査読付論文誌	2	4	2	4	3
査読付国際会議	4	7	4	3	6
査読付国内会議	0	2	1	1	3
査読無会議	9	20	32	22	19

主な就職先

NTT研究所、NTT-AT、エキサイト、NHK、KDDI、さくらインターネット、セガ、セコム、ソフトバンク[4名]、TIS、ドワンゴ、日本IBM、メイテック、富士ソフト[2名]、富士通、横須賀市

宮田研の研究テーマ

Assistive technology

障害者や高齢者等、身体的・社会的な理由で不便を強いられている人達が、今まで以上に便利・快適に活動するための技術を研究します。人々が日常生活や位置情報連動ゲームをプレイするだけでバリアフリーマップを自動生成するシステムや、視覚・聴覚に障害を持つ人同士がコミュニケーションできるシステムを開発しています。

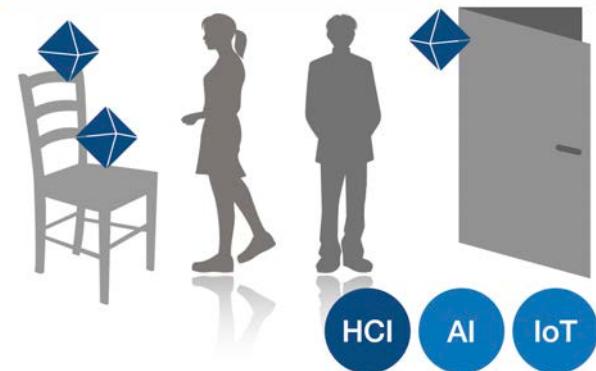
障壁の影響を和らげたり
回避したりするための技術を研究する



Smart environment

AIとIoTを組み合わせ、人が簡単な操作／無意識な行動をするだけでシステムが適切な支援を行う技術を研究します。日常生活を送るだけで収納物が検索できる引き出しや天気予報を通知してくれるドアを実現するスマートホームシステムや、紙の破れ目や文字の並びを用いて適切な情報表示を行う紙メディアシステムを開発しています。

簡単な操作／無意識な行動に応じて
適切な支援を行うシステムを研究する



Collaboration

これまでの産学共同研究

- ・日本電信電話株式会社様：
eSportsに関する研究開発（2023～）
- ・ソフトバンク株式会社様：
共有コミュニケーション空間に関する研究開発（2019～）
- ・日本電信電話株式会社様：
コミュニケーション分析に関する研究開発（2018～）
- ・NTTレゾナント株式会社様：
AIを用いた対話型エージェント等の研究開発（2016～2017）

主な連携研究者

- ・日本電信電話株式会社 NTT人間情報研究所
特別研究員 石井亮 様
- ・日本電信電話株式会社 NTT人間情報研究所
主任研究員 青木良輔 様
- ・津田塾大学 数学・計算機科学研究所
特任研究員 村山優子 先生
- ・埼玉大学 教育機構
教授 市川裕介 先生
- ・情報経営イノベーション専門職大学
情報経営イノベーション学部
特任教授 落合慶広 先生
- ・日本大学 生産工学部 数理情報工学科
教授 古市昌一 先生
- ・日本大学 文理学部 情報科学科
准教授 大澤正彦 先生
- ・日本大学 文理学部 情報科学科
准教授 中原涼青 先生
- ・日本大学 文理学部 総合文化研究室
准教授 田中絵里子 先生
- ・日本大学 理工学部 精密機械工学科
助教 粟飯原萌 先生
- ・東京科学大学 工学院 情報通信系
准教授 中谷桃子 先生

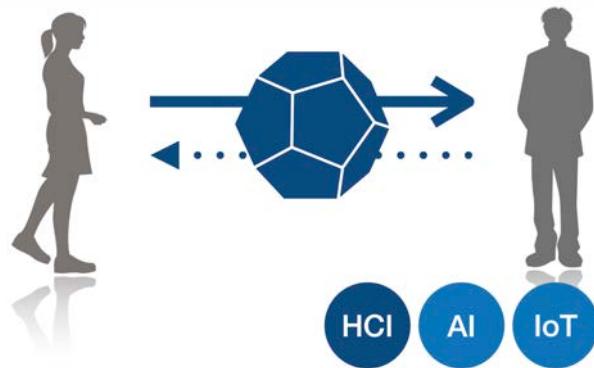
関係が深い研究室

- ・慶應義塾大学 理工学部 情報工学科 重野研
- ・玉川大学 工学部 ソフトウェアサイエンス学科 塩澤研
- ・千葉工業大学 情報科学部 情報ネットワーク学科 屋代研
- ・筑波大学 図書館情報メディア系 井上研
- ・電気通信大学大学院 理工学研究科 江木研
- ・東京工科大学 コンピュータサイエンス学部 コンピュータサイエンス学科 井上研
- ・明治大学 総合数理学部 先端メディアサイエンス学科 小林研

Behavior analysis

カメラやセンサ等を用いて、人間の行動パターンを分析・モデル化し、より円滑なコミュニケーション方法を模索します。表情・音声等をマルチモーダル分析することで上手い褒め方の要件を科学的に明らかにしたり、脳波の状態から議論が盛り上がったシーンを検出したりしています。

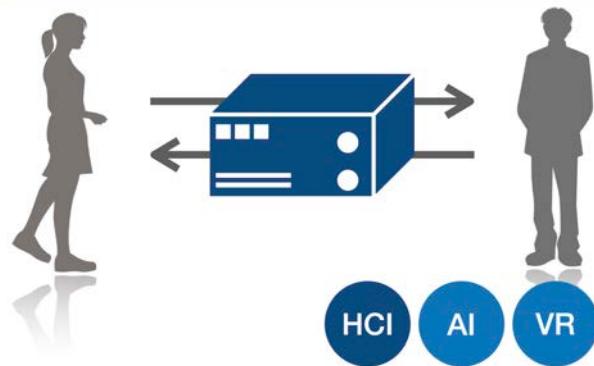
コミュニケーション行動等の様子を
科学的に分析・モデル化する



Communication system

繊細なユーザ心理を考慮し、恥ずかしさや後ろめたさを感じにくいコミュニケーションシステムのあり方を研究します。初対面の人同士でも緩やかに自己開示できるコワーキングスペースシステムや、親しさに応じて顔のぼかし具合が変化するビデオ会議システムを開発しています。

繊細なユーザ心理を考慮した
コミュニケーションシステムを研究する



FAQ

配属について

Q 定員超過の場合の選定基準は？
A 原則として、プログラミング科目の成績、英語科目的成績、GPAが上位の学生を優先しますが、自己アピール（手段・形式は自由）の内容を考慮することもあります。

Q プログラミングや英語が苦手でも配属される？

A 配属希望者が定員内であれば配属されます。定員超過の場合は上述のとおりプログラミング・英語科目的成績が判定に影響しますが、プログラミング・英語の得手・不得手だけで判定するわけではありません。

Q 配属面接は？

A 面接は行いません。配属希望の方は研究室説明会にご参加いただき、その場で不明点を質問したり、（したければ）自己アピールをしたりしてください。

Q 学科内研究室との関係は？

A 宮田研が注力しているHuman-Computer Interaction (HCI) は非常に学際的な領域ですので、AI、エージェント、自然言語、映像、画像、音声等の様々な技術を駆使します。このため、おのずと他研究室との連携・交流が盛んで、場合によっては他研究室の先生から定期的に指導を受けることもあります。例えば、Human-Agent Interaction (HAI) に関するテーマは大澤研、画像処理に関するテーマは中原研と連携して進めることもあります。

研究活動について

Q 研究はチームで行う？

A はい、宮田研は完全チーム制です。研究室は3つの研究グループに分かれており、どのグループにも客員研究員・連携研究者・博士学

Friendly AI

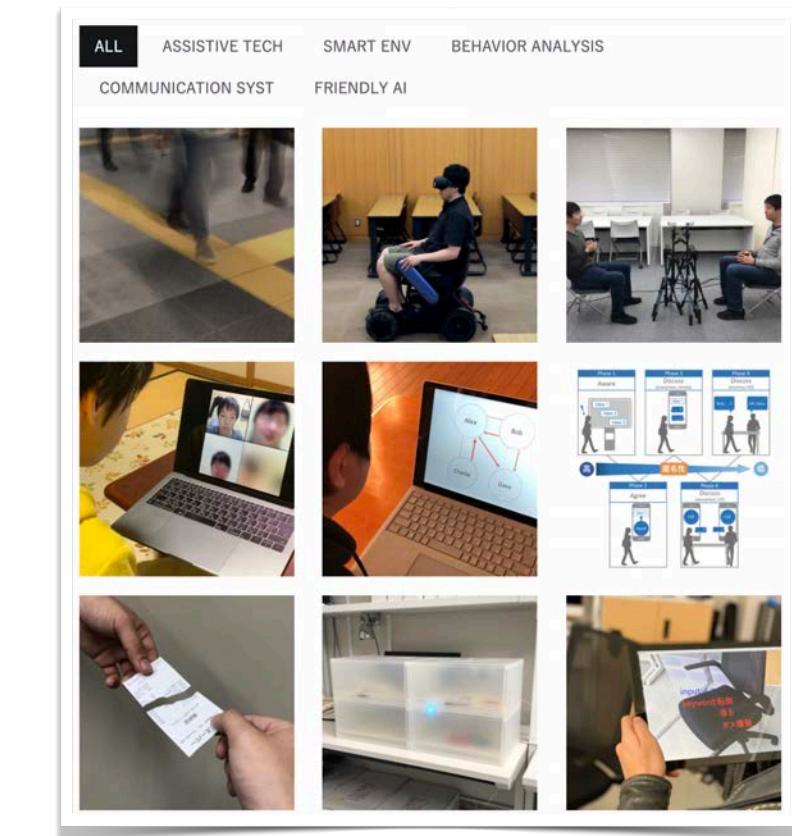
早く正確なAIではなく、**人が親しみやすいAI**のあり方とその実現方法を研究します。漫才の技法に基づいて各種のボケ・ツッコミを駆使する対話型エージェントや、柔らかで曖昧な動きによって共感表現を行うエージェントの開発をしています。

**人が親しみやすいような
人間味のあるエージェントを研究する**



具体的な研究事例

<https://mytlab.org/project/> をご覧ください。デモ動画や、学生が投稿した論文情報などを掲載しています。



生・修士学生・学士学生がなるべく均等になるよう配置されているので、当研究室に配属された3年生は先輩から手厚い指導が受けられます。

Q 研究テーマは自分で決める？

A ケースバイケースです。3年生は配属直後、どこかの研究グループに所属し、グループの研究のサポートをしながら研究の基礎を学びます。その過程でグループの研究内容に興味が持てれば、先輩の研究テーマを引き継いだり、拡張したりして自分のテーマにします。一方、自分で完全にオリジナルのテーマを考える人もいます。

Q 典型的な研究スケジュールは？

A 3年次前期は、研究グループでの研究の基礎の修得、ヒューマンインタフェース関連書籍の輪講、デザインコンテスト（プログラミングと電子工作を組み合わせた実世界ハッキング大会）を行います。3年次後期は卒業研究テーマを決め、早い人は学会発表を行います。4年次は人によってペースが異なりますが、査読付論文誌・国際会議投稿や大学院受験などを行い、卒業研究に取り組みます。

Q 企業や他大学と共同研究できる？

A できます。むしろ、企業や他大学との共同研究ではない研究テーマの方が少数です。P.3のように大企業との共同研究が多いのも、企業出身教員が主宰する宮田研の特徴です。共同研究を通してインターンなどに結びついた事例もあります。他大学とも多くの共同研究をしているので、学生同士のネットワークが大きく広がるでしょう。

その他

Q 合宿はありますか？

A 夏合宿があります。P.3の「関係が深い研究室」などと6~8大学合同合宿をします。これらの研究室の

宮田研の活動方針

基本方針

人を幸せにする研究をします。あっても無くてもいい自己満足の研究はしません。ただし、今すぐ誰かの役に立つものに拘る必要はなく、10~100年後に役に立つと信じられるものであればOKです。

本気で楽しんで研究します。研究には大変な困難がつきものですので、自分が楽しいと思える研究テーマを見つけていただきます。先輩から引き継いだものでも、自分で考えたものでもよいので、楽しみながら研究してください。

健康第一で研究します。心身をこわしてまで進めなければいけない研究はありません。宮田研はいつでも自他の健康が最優先です。



修得を目指す専門知識

Human-Computer Interaction (HCI) の学術的知識

コンピュータ（例：スマートフォン、エージェント）がどのような見た目・振る舞いであれば、ユーザにとって分かりやすく使いやすいものになるのかを明らかにするための専門知識を修得します。

AIプログラミングの知識

ユーザの行動に対応してインテリジェントに振る舞うシステムを作るため、基本的な機械学習手法や、ディープラーニングを使いこなす能力を身につけます。

IoTプログラミングの知識

ユーザがわざわざコンピュータを操作しなくとも環境（中に仕込まれたコンピュータ）が自律的にユーザを支援するために、センサなどを駆使したIoTプログラミングの能力を身につけます。

主宰教員は全員同じ研究室出身であり、いわば親戚関係にあたる研究室同士なので、お互い気兼ねなく交流でき、合宿により人脈も一気に広ります。

Q 研究環境は？

A ハード面では、学生用実験室があり、研究時はもちろん、授業と授業の合間にも自由に利用できます。希望者には、新品または2年以内に購入したMacBook Air/Proを修了/卒業まで貸与します。ソフト面では、多数のGPUを搭載したディープラーニング環境、Webアプリケーションを実装・公開できるクラウドサーバ環境などを用意しています。共同研究している企業様の最先端サーバ環境を利用できることもあります。

Q 研究ミーティングは完全に対面？

A 遠隔コミュニケーションは宮田研の重要な研究テーマの一つです。このため、現地への出席が必須な時間帯（例：情報科学講究）は研究室に来ていただきますが、それ以外の時間帯に追加で行う指導・議論は、Zoom等による遠隔ミーティングで実施することもあります。

Q 大学院進学は必須？

A 必須ではありません。当研究室の大学院生も3年次から進学を考えていた人は少数です。しかし、研究を始めてみるとその面白さにハマってしまう人や、大学院で技術をしっかり身に付けた方が就職活動（特に大企業の親会社・研究所）や、社会に出てから中長期的に活躍し続けるために有利であることに気付く人が多いです。

修得を目指すスキル

相手に伝わる文章作成能力・プレゼンテーション能力

研究においてはもちろん、社会に出るために、自分の考えを相手に誤解なく伝えられる文章作成能力・プレゼンテーション能力は必須です。宮田研では日常的な研究活動を通してこの能力を徹底的に鍛えます。

互いを支え合うチームプレイ能力

技術進歩が早く、人々の価値観が多様な現在、たった1人で世界にインパクトを与えるようすることは困難ですし、妥当ではないと思います。宮田研では博士・修士の学生が多いメリットを活かし、学年横断チームで研究を進めることで、互いに支え、協力しあうスキルを醸成します。

計画通りに物事を進める自己管理能力

大きな物事を素早く実行するのにはコツがあります。宮田研では、民間企業で11年間の勤務経験がある宮田の経験に基づき、計画通りに物事を進めるための考え方、方法、ツールについて学びます。

研究室生活

研究室設備

通常の部屋より**大きい学生用実験室**があります。研究に必要な**VR機器**、**ロボット**、**電子工作道具**はもちろん、クリエイティブな発想を支援するための洗練された**デザインのデスク・チェア**や**芝生**を用意しています。



大学院進学

中長期的に社会で活躍できる人材になるために大学院進学は重要です。宮田研では大学院進学を推奨しており、多くの学生が修士課程に進学し、博士課程の学生も増えています。大学院生が多いので、先輩から手厚い研究指導が受けられますし、彼らを参考にして自らも安心して大学院生に進学できます。

先輩学生からのメッセージ



宮田研1期生・客員研究員 吳健朗 「人とエージェントが共存する社会を作りたい」

研究テーマ：ユーザの発言に対してボケたりツッコミを入れたりする対話型エージェント。**好きなこと・得意なこと**：研究が好きで就職後にまた大学に戻ってきてしました。アニメやゲームも好きです。**メッセージ**：宮田研の1番の特徴として、ゼミ生間で協力し合うことが挙げられます。自分の長所とチームメンバーの長所を組み合わせ、様々な成果を生み出していきましょう！学会発表の際に仕方なく入る温泉やご飯は格別です！



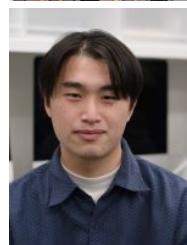
D2 大串旭 「理想的な聞き手になれるようにサポートがしたい」

研究テーマ：機械学習を用いた聞き手のコミュニケーション能力向上の支援（NTT共同研究）。**好きなこと・得意なこと**：写真を撮るのが好きです。宮田研HPの写真は僕が撮っています！**メッセージ**：宮田研の魅力は、先輩との距離の近さと、代々受け継がれてきたサポートの文化です。困ったときにはいつでも相談でき、次は自分が後輩を支える側に回るという良い循環があります。1人ではなく、多くの人の関わりの中で、楽しい研究生活を一緒に始めてみませんか。



M2 佐子柊人 「体が不自由でもeSportsで活躍できる世界を実現したい」

研究テーマ：インクルーシブeSports実現のための操作支援デジタルツイン。**好きなこと・得意なこと**：ボルダリングが趣味になりつつあります。**メッセージ**：大学生活の中で何か成果を残したいと思い、僕は宮田研に入りました。宮田研では先生も先輩も研究に対しても真剣に取り組んでいます。研究に対して真剣に取り組んでいる姿はカッコよくて、そんな先輩になりたいという思いがあります。大学生活で何か成し遂げたい人・研究に興味がある人、宮田研を検討してみてください。



M1 池田知樹 「誰でも楽しめるeSportsの環境づくりを目指して」

研究テーマ：eSportsにおける手抜きをするプレイヤーの行動分析と検出に向けて（NTT共同研究）。**好きなこと・得意なこと**：クレーンゲーム。**メッセージ**：宮田研は先輩との繋がりが強く、人に教える力だけでなく、どう聞いたら分かりやすいか考える力など社会に出たときに役に立つ力が出来ます。夏合宿や学会などを通じて楽しい研究活動を宮田研と一緒に始めましょう！



B4 池田悠星 「視覚障害者が健常者と同じように情報取得できる社会を実現したい」

研究テーマ：視覚障害者向けの情報アクセシビリティを向上させる音声インターフェースの作成。**好きなこと・得意なこと**：様々なことを経験することが好きです！（水耕栽培、包丁砥ぎ、料理など。）**メッセージ**：宮田研は横のつながりはもちろん、縦のつながりがとても充実しています！これまで先輩や先生方から手厚いサポートをしていただき、論文執筆や研究などにご助力いただきました。楽しいこともいっぱいなので、ご興味があればぜひ宮田研へお越しください！



B3 鈴木愛莉 「誰にとっても安心で、快適な移動を実現したい」

研究テーマ：歩行時のスマートフォンの姿勢・位置を推定するモデルの検討。**好きなこと・得意なこと**：体を動かすことが好きです！**メッセージ**：先生や先輩方のサポートが手厚いです！私の所属しているチームは毎週学生ミーティングを行っているので、悩み事ができたときに先輩に相談しやすい環境が整っています。宮田研は多くのことを学び、成長することができる場所だと思うので、ぜひ検討してみてください！

配属に向けて

BFREE 2025 (12/8 ラーニングコモンズ)

BFREEは、バリアフリー社会の実現を目指し、HCI、アクセシビリティコンピューティング、人工知能、シリアスゲームなどに関わる産学のプレイヤが講演・議論を行うワークショップです。2019年の第1回から毎年開催しており、BFREE 2025は7回目の開催となります。企画・運営は宮田研学生を中心に行っており、ワークショップの中では宮田研オープンラボも行います。

BFREE 2025公式サイト

<https://sites.google.com/view/bfree2025/>



宮田研オープンラボ (12/11 3限)

配属希望の方は、原則としてオープンラボに参加してください。詳細は学科Slack #2025-講究配属-宮田研をご確認ください。

個別相談

お気軽に学科Slackの#2025-講究配属-宮田研でご質問ください。私や先輩学生が回答いたします。

