

Digital Nature Group

Welcome to DNG

おいでよデジタルネイチャーの森

デジタルネイチャー研 卒業研究生の募集

2026

楽しく研究しよう

来年は園芸博があります

愉快的研究室です

計算機と自然
計算機の自然

指導教員陣

落合陽一 [Yoichi Ochiai] / 伏見龍樹 [Tatsuki Fushimi] / 李晶晶 [Jingjing Li]

在籍人数

70 名 [ARE 6, 卒研生 6, 研究生 4, 博士前期 18, 博士後期 30, 研究員 6]



わたしの世界を 表現しよう

デジタルネイチャー研究室には、一人ひとりが自分の興味や関心の向くままに研究できる環境があります。アイデアを面白がってくれる先生、一緒にワクワクしてくれる仲間や先輩、そして妄想を形にするための機材や設備。ここには、挑戦するための舞台がそろっています。

必要なのは、「これを作りたい」「これを確かめたい」という強い意欲と、それを最後までやり抜く熱量です。難しい壁にぶつかっても、試行錯誤を楽しみながら前に進める人を待っています。

最高の環境で「わたしの世界」を表現してみたいなら、デジタルネイチャーの門をくぐってみませんか。



配属予定人数

情報メディア創成学類 6 名

知識情報・図書館学類 知識情報システム専攻 2 名

選考方法

やる気と実装能力を考慮して選考します。

学生に求める姿勢は、次の 2 点です。一つ目は、研究が好きで、意欲を持って継続的に取り組めること。二つ目は、毎週自分の研究テーマについて、少なくとも 5 分間の報告ができることです。加えて、わからないことを素直に質問できる人や、一人で抱え込まずに周囲に相談できる人を歓迎します。

ゼミ形態と指導体制

1対多の指導

学生の自主的な研究能力を育てるため、各自が必要に応じて自由に教員への相談時間を予約する形式

教員陣



日常的に学生間での
指導をチェック



大きな方向性の相談や
研究結果の報告
論文添削の依頼 等

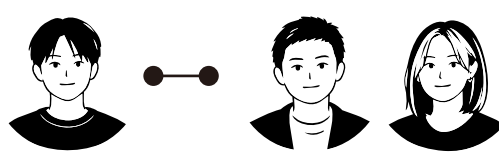


メンター制度

日々の研究相談相手として、一人ひとり専属の先輩たち
1~2名（修士〜）が助言をしてくれる制度

卒研究生

修士・博士・研究員



デジタルネイチャー研究室では、卒研究生に**メンター制度**を導入しています。配属後、研究テーマを決めていく過程で、研究内容や使用する手法などを総合的に考慮し、**卒研究生一人ひとりに専属の先輩が1~2名つきます**。日々の研究相談や進捗報告はもちろん、進路や履修について相談している人もいます。担当の先輩だけでなく、学年や分野を超えて全員が互いに助け合いながら研究室を運営しているので、「他の分野に挑戦してみたい!」といった声も歓迎しています。また、**自主ゼミも数多く企画されており、同じ研究分野や同じ学年のメンバーが集まって**、毎週決まった時間に輪読会や進捗報告会、ワークショップなどを行っています。教員への相談は、メンターとのやりとりでは解決しきれない問題がある場合や、教員から斬新な意見がほしい場面などで、必要に応じて1回15~30分ほどの時間を予約して行います。毎週決まった形式で長時間ゼミを行うのではなく、短時間で濃密な議論をするために、「**学生が自主的に議論を持ちかけるゼミ**」を目指しています。

Research Theme

過去の研究テーマ

研究テーマは、**学生の希望をもとに、教員と学生で議論しながら一から考えます**。その際、トップカンファレンスや世界的なメディアアートイベントに採択され得るほどのインパクトを持つテーマになるまで吟味します。

指導可能な研究領域

- ・ バーチャルリアリティ (VR) / 拡張現実 (AR)
- ・ ヒューマンコンピュータインタラクション (HCI)
- ・ コンピュータグラフィックス/ホログラフィ
- ・ 視覚・聴覚・触覚ディスプレイ
- ・ デジタルファブリケーション
- ・ ロボティクス/人間拡張
- ・ AI・機械学習の応用
- ・ メディアアート/エンターテインメント
- ・ デジタルヒューマニティーズ/テクノロジーと社会・文化

上記に限らず、分野を横断した研究も歓迎しています

過去の卒業研究題目

- ・ ショート動画の影響によるアート鑑賞と参加の変容 オートエスノグラフィーを中心として
- ・ ゴールパフォーマンスに着目した感情を表現するモーション生成に関する研究
- ・ プログラマブルなバイナリ音響レンズの開発
- ・ Effects of Artificially Synthesized Car Engine Sound on Driver Speed Cognition and Speed Control
- ・ Life is Mystery: Reconstructing Everyday Life Where Mystery Reincarnates
- ・ 自分自身と向き合うMR剣道稽古システム —オートエスノグラフィーを通じた剣道における「気」の探究—
- ・ Eye Contact Design for AI Avatars Through See-Through Display
- ・ Remote Music Sharing with Galvanic Vestibular Stimulation: Enhancing Empathy through Behavioral Synchrony
- ・ Perceptions of Reality in a Half-Digital, Half-Physical Objects
- ・ A Study on the Benefits of Body Actuation Using Electrical Muscle Stimulation in Musical Performance
- ・ Holographic Control for Wireless Actuation with Acoustic Fields

1年間のざっくりスケジュール

配属~6月

7~8月

9~10月

12~1月

2月~

研究テーマの立案
メンター決定

大学院入試

中間発表会

卒論執筆

学会への投稿
新しいテーマの立案

★ 卒研究生新歓 ★ 知識は着手発表会

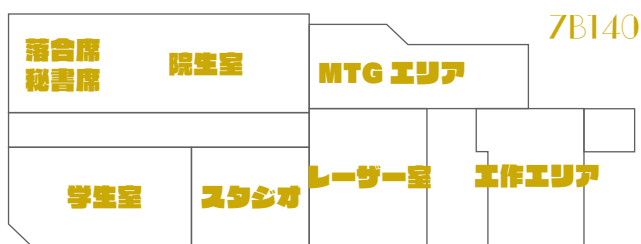
★ 研究合宿

★ 卒論チェック会

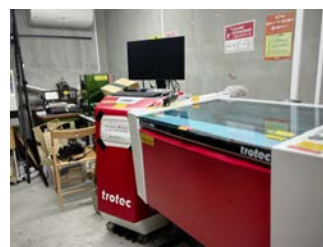
★ 研究合宿

デジタルネイチャーのここがすごい！

研究室にある機材や設備を紹介します



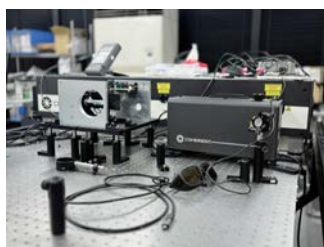
3D プリンター（積層 3/ 光造形 2）



レーザー加工機など



各種インタフェース（VR, iPhone 等）



光学系設備（フェムト秒レーザー等）



撮影機材（カメラ、照明 等）



モーションキャプチャシステム



計算機資源（たくさん）



電子工作設備（はんだごて等）



書籍（たくさん）



その他加工機（マシンや旋盤 等）

※研究室内で比較的綺麗なところのみを撮影して使用しているため、上記以外にもたくさんあります

デジタルネイチャーのここがすごい！

ありえないほど仲の良いゼミ生

研究室では、普段のやりとりに Slack を使っています。カスタム絵文字はなんと 4000 個以上。オンラインでもコミュニケーションを楽しむ雰囲気があります。研究の議論はもちろん、times の文化があったり、メンバーが自主的に立ち上げたサークルでサウナや朝活を楽しんだり、休日にはボードゲームやポーカーのラボ内大会が開かれたりと、研究以外のことにも全力なところがデジタルネイチャー研究室の魅力です。このパンフレットの制作を機に趣味チャンネルの数を調べてみたところ、なんと 20 以上もありました。びっくりですね。プライベートでも仲が良く、みんなでご飯を食べに行ったり、旅行したり、落合さんの展覧会に足を運んだりもしています。ちなみに、パンフレット作者はラボメンバーと setlog をしています。



次のポーカーは第 26 回大会です



温泉クラブがあります



プリンサークル：サイゼのデザートだけ食べる会



パンフ作者はラボメンバーで呪術廻戦の聖地巡礼に仙台へ



卒業パーティーも盛大にやりますよ



学祭でバンドなんかしちゃったりもしました



カスタムレスポンスもたくさん ^-^



毎日楽しいラボライフ

現役生に聞いてみた！

DNG に配属されてみてどうですか？

デジタルネイチャー研究室の魅力は、なんといっても学年の幅の広さです。研究室に入って 1 年目の ARE 生や卒研生から、3 年目ほどになる博士前期課程の学生、5 年以上在籍している博士後期課程の学生、さらには博士号を取得した後に研究員（ポスドク）や教員として残っている人まで、さまざまなメンバーがいます。

今回は、そんな幅広い学年の現役メンバー 4 名に「DNG に配属されてみてどうですか？」と聞いてみました。

Q. 寝ても覚めても研究？ 学年別の研究スタイル

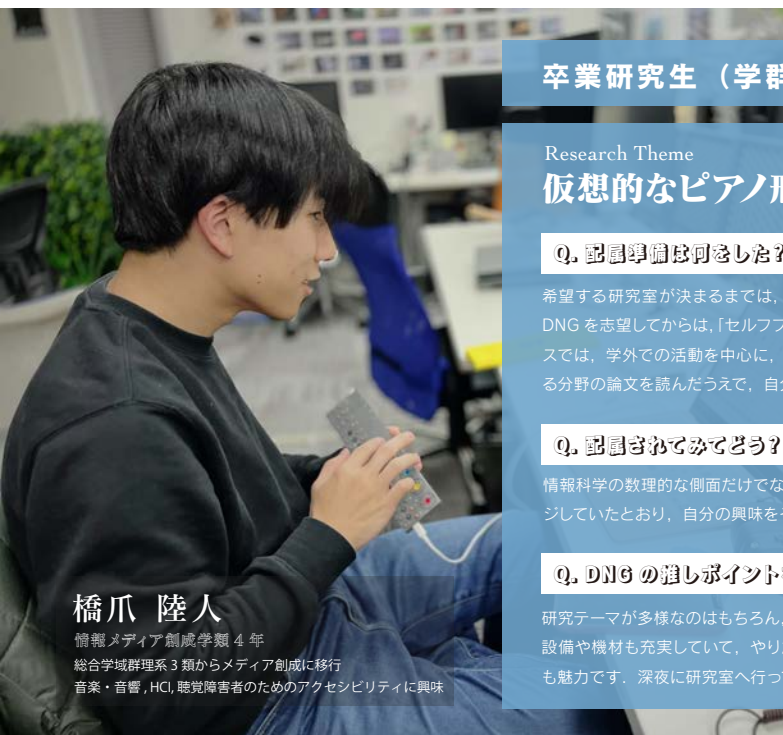
卒研生

博士前期

博士後期

週 **30** 時間 週 **50** 時間 週 **100** 時間

研究室では、「卒研生は週 30 時間、博士前期課程は週 50 時間、博士後期課程は週 100 時間を研究にあてよう」と言われています。特に博士後期課程の「週 100 時間」は、**寝ても覚めても研究のことを考えるくらいの勢いで研究を楽しもう！**という意味を込めた比喩です。今回のインタビューでも、博士後期課程の先輩たちは、回答にもスケジュールにもさすがの貫禄がありますね（笑）。



卒業研究生（学群 4 年生）

Bachelor student

Research Theme

仮想的なピアノ形状と物理音響合成

Q. 配属準備は何をした？

希望する研究室が決まるまでは、それぞれの研究室の Web ページや論文を読んで、どんな活動をしているのかを調べていました。DNG を志望してからは、「セルフプロデュース」と「研究テーマの提案」の二つをまとめたプレゼン資料を準備しました。セルフプロデュースでは、学外での活動を中心に、これまで興味を持って取り組んできたことを整理しました。研究テーマの提案では、自分が興味のある分野の論文を読んだうえで、自分なりのアイデアとして二つのテーマを提案できるようにしました。

Q. 配属されてみてどう？

情報科学の数理的な側面だけでなく、文化や芸術への興味を研究にしている人がたくさんいて、毎日刺激を受けています。配属前にイメージしていたとおり、自分の興味をそのまま研究テーマにできるところもとても楽しいです。

Q. DNG の推しポイントをどうぞ！

研究テーマが多様なのはもちろん、研究スタイルや考え方も人それぞれなので、メンバーと話しているだけで面白いところです。実験の設備や機材も充実していて、やりたいことは大体なんでも実現できます。それから、モチベーションの高い人が多いのも魅力です。深夜に研究室へ行っても誰かしらいますし、帰ろうとしたタイミングでちょうどやってくる同期がいたりもします（笑）。

橋爪 陸人

情報メディア創成学類 4 年

総合学域群理系 3 類からメディア創成に移行

音楽・音響、HCI、聴覚障害者のためのアクセシビリティに興味

博士前期課程（修士課程）

Master student

Research Theme

自分で設計した AI エージェント同士のディベートを見て、設計者の内省を促す研究

Q. 配属対策は何をした？

実は一度院試に落ちてしまい、翌年度に再挑戦して合格しました。二回目は「この人なら研究を進められそう」と思ってもらえるように、研究内容の論理的に弱い部分をできるだけ減らすことを意識しました。プレゼン資料や発表練習は、先輩に何度も見てもらいました。

Q. 学部と修士で変わったことは？

修士になってから、一気に忙しくなりました。授業に就活、そして研究と、やることが増えるなかで、それぞれの進捗を自分で管理しながら進めていくのが大変です。

Q. DNG の推しポイントをどうぞ！

共同研究先が多く、優秀な学生もたくさんいるので、自分が成長できる機会がとても多いところです。また、理系の研究室ですが、哲学やアートに興味を持っている人も多く、そういった話が好きな人にもおすすめです。国際学会への投稿も盛んで、海外に行く機会が多いのも魅力だと思います。



松田 一郎

情報学学位プログラム、博士前期課程 1 年

単身メキシコに渡り、強くなって帰ってきました！

落合研の体力採用として、今年はフルマラソン完走します！



鳥居 万椰

情報学学位プログラム 博士後期課程 3 年 (5 年)
ばるばるって呼ばれてるばる～
すずめちゃんを吹き込んでるちゅん！

博士後期課程（博士課程）

Ph.D candidate

Research Theme

(学部・修士) 腔圧測定デバイス →
(博論) ゲーム検索における LLM エージェントの応用研究 →
(今) 高齢者向け喋って役に立つぬいぐるみ

Q. なんで博士後期に進学したの？

もう 5 年も前の話なので記憶は曖昧ですが、入学するまではとても迷っていました。ただ、修士まで研究しただけで研究力が身につくほど器用なタイプではなかったで、中途半端に研究を手放して就職する気にはなれなかった、というのが正直なところ。何より、やりたい研究がありすぎて、就職なんてできませんでした。

Q. 修士と博士で変わったことは？

何も変わっていません。今までどおり、研究の続きができています。強いというなら、就職という悩みがなくなってスッキリしました。

Q. DNG の推しポイントをどうぞ！

身の丈に合わないことにも挑戦させてもらえるところです。盛大に失敗しては、もう一度頑張る。そして、たまに上手くいく。そんな過程を指導教員も研究室のメンバーも受け入れてくれるのが、この研究室のいいところです。

博士後期課程（博士課程）

Ph.D candidate

Research Theme

マイクを使わずに音を記録する研究

Q. なんで博士後期に進学したの？

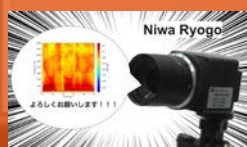
進学しない理由がほとんどなかった、というのが正直なところ。もともとこの分野の研究が好きで、この分野の研究職に就きたいと思っていました。修士のときにインターンで、研究のネタを自分で考えて最後まで形にする、という一連のサイクルを経験しました。そこで面白い研究ネタを自分で思いつけず、そのためにはもっと専門性が必要だと感じて、博士に進むことにしました。

Q. 修士と博士で変わったことは？

特に大きな変化はありません。強いていえば、博士になってから、外部の研究者や企業と一緒に研究する機会が増えました。

Q. DNG の推しポイントをどうぞ！

とにかく刺激的な毎日を送れます！口から超音波を出せる人もいます。それから、研究に限らず、とても長期的な目線で指導してもらえるのも魅力です。先生方のリソースも非常に豊富です。



丹羽 遼吾

情報学学位プログラム 博士後期課程 3 年
優しい毒舌として定評のある先輩。良い研究結果がでると「おいおいで～」と一人ひとりを呼び、紹介する習性あり



博士後期課程（博士課程）

Ph.D candidate

Research Theme

片側音源による音響浮遊

Q. なんで博士後期に進学したの？

もともと修士で就職することは考えていなかったで、迷ったという感覚はあまりないです。

Q. 修士と博士で変わったことは？

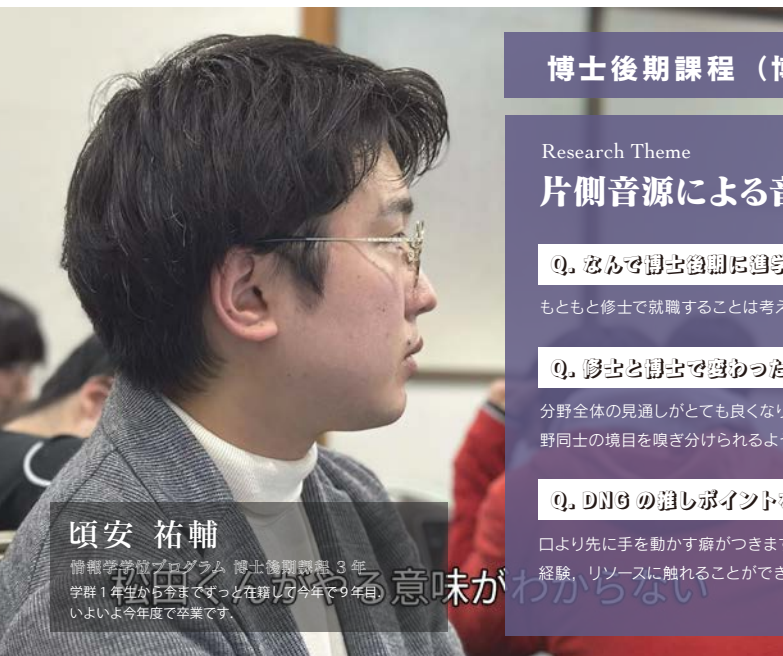
分野全体の見通しがとても良くなりました。他の分野とのつながりや共通点がわかるようになったり、新しい面白いネタが眠っている分野同士の境目を嗅ぎ分けられるようになったりしました。

Q. DNG の推しポイントをどうぞ！

口より先に手を動かす癖がつきます。なんでもやらせてもらえるのも魅力です。特に音響浮揚の分野では、世界的にも最先端の知見や経験、リソースに触れることができます。

頃安 祐輔

情報学学位プログラム 博士後期課程 3 年
学群 1 年生から今までずっと在籍して今年で 9 年目、
いよいよ今年度で卒業です。



おちあいいんってブラックと聞くけど…

ぶっちゃけどんなスケジュール!? を教えてもらいました

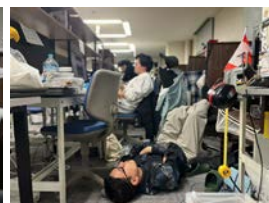
大学にいと、「落合研ってブラックなんでしょ…？」と探りを入れられることがありますが、中の人からすると、実はそんなことはありません。デジタルネイチャー研究室には公式のコアタイムがなく、一人ひとりが自由なスケジュールで研究しています。学年によっては「みんなで集まって作業しよう！」と声をかけ合って意欲的に研究している人もいれば、日中はバイトを頑張り、夜に研究を進める人もいます。たしかに、いつ行っても必ず《居る》、もはや研究室に住んでいるのでは？と思うような先輩がいることは否定できませんが（笑）、基本的には、それぞれが好きなときに好きなだけ研究できる環境です。

このページでは、前のページで紹介した5人に実際の1日のスケジュールを教えてもらったので、比べてみましょう！

	卒研生・橋爪	博士前期・松田	博士後期・鳥居	博士後期・丹羽	博士後期・頃安
6:00					
7:00	起床	ランニング		まけよう ございます！	
8:00			起床		
9:00					朝、希望をもって 目覚める
10:00	バイト	ゼミ準備		ラボ着、 研究スタート！	松屋の朝定食を 食べる
11:00		自主ゼミ	介護のバイト (週2フィールド ワーク)		
12:00	学食でお昼ご飯	ラボの人をかき集めて昼 ごはん	or 主婦業 & もくもくタイム	ま昼・外の空気を 吸いに行く	
13:00				まひるめ	
14:00		サーバイ			
15:00			もくもく ラボタイム (好きな研究)		
16:00				研究スタート！	昼は懸命に 研究する
17:00	研究室で ミーティング サーバイ、実験など		わいわい ラボタイム (後輩の指導や ミーティング)		
18:00		バイト			
19:00	帰宅		軽食	帰宅 & ご飯 & ま風呂	
20:00			もくもく ラボタイム (好きな研究)		
21:00		帰宅	帰宅	研究 / goal で明 日の仕込み	
22:00				ドバガキタイム	
23:00			主婦業と もくもくタイム	まやすまなさい！	夜は眠くなってきたら 帰ってごはん、 感謝と共に寝る
24:00			就寝		
25:00					

Q. 論文の締め切り前とかは忙しい？

デジタルネイチャー研究室に限ったことではありませんが、締め切前は「書き終わらない」「良い結果が出ない」「疲れて頭が回らない」など、さまざまなことが積み重なって忙しくなるものです。研究室でも、卒論や修論の締切が近づくと、どこからともなくうめき声が聞こえてきたり、床に人が倒れていたりします。それでも、周りのみんなが応援してくれるので、最後まで頑張り抜ける環境です。



デジタルネイチャー研究室で 研究したい方へ



Q. 研究室の見学はできますか？

個別の見学対応は行っておりません。研究室内には研究中のプロジェクトが多数展開されており、機密情報を保持するため研究室の出入りを制限しております。ただし、筑波大学の学生向けに学内の配属説明会などで本資料を共有したり、2026年度はラボ生有志で配属相談会を実施予定です。開催日は決まり次第、SNSや本サイト News にてご案内いたします。

Q. 教員と個別に面談できますか？

事前に提出された履歴書と研究計画書に基づき、教員は面接の可否を判断し、面接をする場合は Zoom による遠隔面接で実施する予定です。

Q. どこに連絡したら良いですか？

見学希望・進学・就職・取材・共同研究のお問い合わせは下記住所またはメールアドレスへご連絡ください。※ARE・卒業研究配属・外部大学からの進学に関してはデジタルネイチャー研究室 HP の About/Contact の FAQ または NEWS の卒業研究配属のお知らせ等の確認後にご連絡ください。

デジタルネイチャー研究室
デジタルネイチャー開発研究センター

〒305-0821

茨城県つくば市春日 1 丁目 1-2

contact@digitalnature.slis.tsukuba.ac.jp