

# KLIS TODAY

No.  
42

## 筑波大学 情報学群 知識情報・図書館学類

〒305-8550 つくば市春日1-2 Tel 029-859-1110 Fax 029-859-1162  
URL <https://klis.tsukuba.ac.jp/> E-mail [klis-info@inf.tsukuba.ac.jp](mailto:klis-info@inf.tsukuba.ac.jp)

### クリアファイル制作体験記

豊留 沙梨那



今回デザインしたクリアファイルには、つくばや学類から連想した要素をたくさん盛り込んでいます。まず全体を通して、古い洋書をイメージしてデザインしており、フォントもそれに合わせて活版印刷風のものを使用しています。そして、中央には筑波山のガマの油で有名な「カエル」のイラストをキャンバスに描きました。カエルは苦手という方にも使ってもらえるように、洋服を着せて知的な雰囲気仕上げています。さらにその手元にはパソコンと本を持たせることで、文理融合を掲げる本学類での学

びの姿を少しでも表現できればという構想がありました。

完成に至るまで、指ぬきや接着面などクリアファイルの仕様に合わせて修正や画像編集ソフトでのアナログイラストの調整、色味の出力など様々なスキルや知識を学び、一方では見積もりを提示して期間内に相手の要望に沿ったものを仕上げるという一歩社会に出たかのような経験をさせていただきました。短期間ながらも非常に多方面で学ぶことの多い時間だったと感じています。またデザインやイラスト制作は、大学入学後に芸術専門学群の授業や課外活動を通じて興味を持ち、取り組み始めたことでした。新しく身につけたスキルや知識の活かす場を提供してくださったことに、心より感謝したいと思いません。最後に、今回色違いで2つのバージョンのデザインを採用していただけることになりました。グレーとアズキ色、ぜひお好みの色のクリアファイルを使ってみてください。

(とよどめ・さりな 情報資源経営主専攻4年次)



## 総合学域群でのクラス担任の経験について

Eduard BARYSHEV

2021年度は総合学域群で第1類6クラスの担任をしていました。予期もしなかったお仕事となりましたが、そのおかげで、新入生との有意義な交流ができて、筑波大学の教育体制や教育方針、総合学域群や知識情報・図書館学類のことをいろいろ考えさせられました。

総合学域群の一期生が悩み、試行錯誤する姿はとても印象的で、学生との交流で大いに活気づけられました。春学期にはフレッシュマン・セミナーの時間に毎週、対面で教室で会っていて、それは新型コロナウイルス感染症の拡大でいつの間にか主流となった〈孤独な〉オンデマンドやオンライン授業のなかの数少ない気晴らしの機会となっていました。この時間は新入生にとっても貴重なコミュニケーションの場となったと思います。総合学域群は立ち上がったばかりの教育組織であり、その詳細はこちらも十分に把握していないことはやや気がかりなことでしたが、最終的にはほとんどの学生の「苦闘」が無事に終わったので、ほっとしました。間違いなく、この一年は、学生の皆さんにとって悩みの多い時期でしたが、あらゆる問題を乗り越えて強くなったと信じています。総合学域群で得た経験や教訓も、自分ならではの道を歩もうとするこれからの皆さんにとって大いに参考となると思います。

人数は少ないですが、担当したクラス学生のなかには知識情報・図書館学類へ移行した学生もいました。総合学域群の1年生を指導するに当たって、知識情報・図書館学類はやはり、学生のなかで十分に知られていないと感じました。しかし、考えてみれば、知識情報・図書館学類は学際的な空間で勉強したい学生にとってとてもよい環境であると思います。〈器〉は狭く見えるかもしれませんが、様々な可能性を切り開くためのよい場所です。21世紀の学問とも呼ばれている情報処理の技術・知識を身に着けることは効果的に活用しうる知見になるはずで、皆さんのご成功を心よりお祈りいたします。



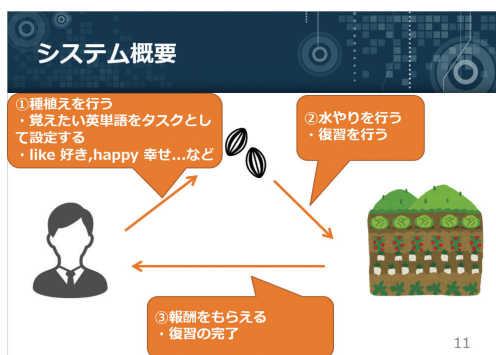
(バールィシェフ・エドワルド 知識情報・図書館学類 助教)

## 知識情報・図書館学類生が受賞しました！

### ゲーミフィケーションを利用した暗記学習支援システム

情報処理学会 コンピュータと教育研究会 164 回研究発表会で学生奨励賞を受賞

沼口 天



学習を継続することは難しく、中でも暗記学習は覚えたいことを紙に書き写すだけの退屈なものになりがちです。このような継続が困難なタスクに対するモチベーション維持の一つの手法として、ゲーミフィケーションがあります。これは、継続困難なタスクにゲーム的な面白さを付与し、ユーザのモチベーションを維持しようとするものです。そこで本研究では、ゲーミフィケーションを利用することで、暗記学習へのモチベーション維持を可能とするシステムの開発を行いました。本システムでは、暗記タスクに対して作物を育てるというゲーム要素を付与しています。実際に本システムを利用して暗記学習を行ってもらおうという実験を行ったところ、導入したゲーミフィケーション要素について高評価を得られました。このことから、本システムはモチベーション維持への一定の可能性を示せたと考えられます。

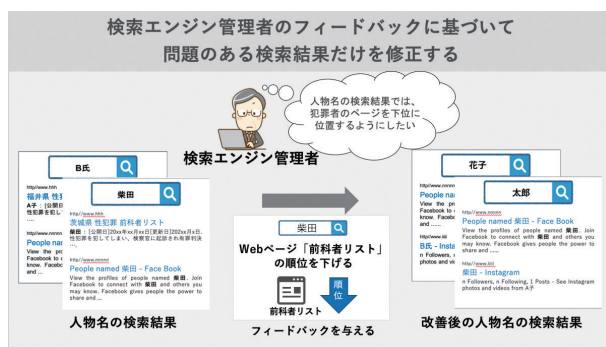
(ぬまぐち・てん 知識情報システム専攻卒業・現情報学学位プログラム)

### ランキングの部分的な改善を目的とした能動学習手法

第14回データ工学と情報マネジメントに関するフォーラム(DEIM2022)で学生プレゼンテーション賞を受賞

柴田 幸輝

近年では、AIなどが検索アルゴリズムにも用いられるようになり、検索アルゴリズムは非常に複雑になってきています。他方、このような高度な検索アルゴリズムであっても、適切でない順位づけを行っている場合があり、検索結果を修正したい場合があります。例として検索エンジンの表示した人物名の検索結果で犯罪者の情報が上位に表示されてしまい、関係のない同姓同名の人物が犯罪者と間違われてしまい風評被害を受けてしまった事例がありました。この場合、検索結果を修正する必要がありますが、AIを使った、複雑なアルゴリズムを修正するのは容易ではありません。また、修正した結果が別の検索結果に影響を及ぼす場合もあるため、他の検索結果に問題がないかを確認する必要も生じます。



そのため本研究では検索アルゴリズムにおいて他の検索結果を変更せずに、問題のある検索結果だけを修正する方法を提案しました。本研究がより良い検索エンジンの開発につながればと思います。

(しばた・こうき 知識情報システム専攻卒業・現情報学学位プログラム)

## 技術からメディア文化を捉え直す

太田 美奈子

テレビを視聴するとき、番組内容がどのように自宅まで届いているのかと考える人は多くないでしょう。しかし、テレビ電波環境の整備が十分でなかった1950年代、この技術的側面が地方の人々にとっては何より重要でした。人々は屋根に10メートルものポールを立て、その上に高額な超遠距離用アンテナを括



スマートフォンの画面を大きく映す  
テレビ型の拡大鏡

りつけ、遠くの電波塔からどうにか電波を受信しようと試行錯誤を重ねていたのです。この風景は、スマートフォンなどの使用において電波状況に翻弄される私たちと重なるかもしれません。テレビを起点に現在のメディアを技術的側面から再考し、メディア文化を捉え直していきたいと思います。

着任のご挨拶：2022年3月に着任しました、太田美奈子と申します。専門はメディア社会学とメディア技術史で、特に地方の初期テレビ受容について研究してまいりました。学類では知識科学専攻に所属し、「映像メディア概論」「メディア技術と文化」などの授業を担当します。どうぞよろしくお願いいたします。

(おおた・みなこ 知識情報・図書館学類 助教)

## すべてのひとが、等しく、必要な情報へ アクセスできる環境を目指して

武田 将季

高齢者が増加し、若年者が減少している昨今では、あらゆるものの情報化、情報社会の進展がパラダイムシフトの鍵となっています。他方、高齢者と情報社会は、従来、「水と油」のように扱われてきました。しかし、高齢であっても、現代の技術や周囲のサポートを介することで、必要な情報を入手し、生活の質を向上させることにつながることが分かっています。仮に、水と油だとしても、酢とサラダ油に卵



趣味の雪山探索でのひとこま

を加えることでマヨネーズができあがるように、高齢者と情報社会をつなぐ方策を、高齢者自身（認知や心理、その行動）に着目して、明らかにしていくことが私の目標です。

着任のご挨拶：2022年3月に着任しました、武田将季と申します。専門は、超高齢社会サービス、ユニバーサルサービスです。学類では情報資源経営専攻に所属し、「知識情報演習Ⅱ」「PBL型図書館サービスプログラム開発」などの授業を担当します。どうぞよろしくお願いいたします。

(たけだ・まさき 知識情報・図書館学類 助教)