

Q 大好きな漫画やアニメ。
これって研究テーマになりますか？

A エンタメやスポーツなど好きな分野のデータも、
興味深い研究材料になります。



好きなことや興味のあることをデータ解析し、
新たな発見につなげる。

エンタメやスポーツに関するデータをもとに解析手法を設計し、情報解析を行うことで、これまでにはない視点や新たな発見を導き出すことができます。私の研究室では、漫画が趣味の学生が世に溢れる作品を題材にコマ割りの特徴による分類を試みているし、アニメ好きの学生は白黒の線画の状態に自動彩色するという技術開発にチャレンジしています。まだ研究途上ではありますが、こうした研究がアニメ業界の人手不足解消の一助になるのではないかと期待されています。また、将棋や囲碁でのAIの台頭が話題になっていますが、これも情報解析を活用した研究です。情報分析によってAIが編み出した勝ち筋が新たな戦術として認められ、人にフィードバックされるという現代ならではの流れが生まれました。他にも小説、音楽、料理など取り組むテーマは多岐にわたります。

生物学に関するデータ解析で
感染症や高齢化など社会課題にアプローチ。

私が15年程前から取り組む生物学データの研究は、実験技術の向上に伴い、近年急速に研究が進んでいます。その象徴的な研究分野がバイオインフォマティクスです。これは生命科学と情報科学を融合した分野の一つで、例えばゲノムをはじめとする生体分子の構造などを数値化し、分析します。この研究を深化させることで、新型コロナウイルス感染症に関連する遺伝子群を特定できたり、疾病の予防、生活改善などの道筋を見出すことにより健康寿命の延伸に貢献したりと、未来の暮らしを変える可能性を秘めています。こうした社会課題に直接的に関わる大きなテーマから、“この分野は誰にも負けない”という自分の興味・関心の深いニッチな分野まで、どのような分野であってもデータを突き詰めることで研究対象になり得るという点が情報解析の醍醐味です。



米澤 弘毅 先生

Yonezawa Kouki

高校時代、数学が好きだったことから情報学の道へ。京都大学大学院時代は計算量理論などを学び、長浜バイオ大学でのキャリアを経て以降、生物学データの研究を継続。数年前からは学生の研究対象として多様な分野へ研究の幅を広げています。

お気に入りアイテム

研究に関するデータを蓄積するためのHDD



大量の情報解析を行う上で欠かせないのが、データを貯めておくためのポータブルHDDです。普段はあまり持ち歩かず、主にはバックアップ用に使用しています。これまでの解析データや研究結果が凝縮された、命綱のようなアイテムです。