

第 36 回 GI・第 41 回 EC 合同研究発表会

日 時 : 2016 年 8 月 5 日(金), 6 日(土)

場 所 : サン・リフレ函館 1 階中会議室

〒040-0034 北海道函館市大森町 2 番 1 4 号

<http://www8.ncv.ne.jp/~s-refre/access/address.html>

【プログラム】 発表時間: 30 分 (25 分発表 5 分質疑を目安)

■ 1 日目: 2016 年 8 月 5 日 (金)

10:00 - 11:30 【セッション 1: ゲーム AI 競技会】

(1) コンピュータ将棋の現状 2016 春

瀧澤 武信 (早稲田大学)

(2) デジタルカーリング大会報告 2015 年度

伊藤 毅志, 森 健太郎 (電気通信大学)

(3) 人狼知能大会におけるエージェントの行動分析

鳥海 不二夫 (東京大学), 篠田 孝祐 (電気通信大学), 稲葉 通将 (広島市立大学),
大澤 博隆 (筑波大学), 片上 大輔 (東京工芸大学)

----- 昼食 -----

13:00 - 14:30 【セッション 2: ゲームの分析】

(4) A Game Informatical Analysis of Baseball

Kitrungrotsakul Yuranana, Chetprayoon Panumate, Iida Hiroyuki,
Tanaka Kiyofumi (Japan Advanced Institute of Science and Technology)

(5) コンピュータ大貧民における場の流しやすさと席順の関係調査

大田 観, 但馬 康宏, 菊井 玄一郎 (岡山県立大学)

(6) Finding Comfortable Settings of Video Games: case study using Pokemon Battle AI

Chetprayoon Panumate, Iida Hiroyuki (Japan Advanced Institute of Science and Technology)

14:45 - 16:45 【セッション 3: ユーザ支援】

(7) SNS を用いた視覚的日記自動生成システム「Feeling Diary」

畑中 衛, 川瀬 智久, 菊地 慎之介, 三品 雅揮, 三井健史, 濱川 礼 (中京大学)

(8) SF 映画を使った「一人称視点」の発想支援

木塚 あゆみ, 美馬 義亮, 柳 英克, 原田 泰, 大場 みち子 (公立はこだて未来大学)

(9) たまピラ: 家庭での食育支援システム

古舘 佑子, 石川 優, 星野 准一 (筑波大学)

- (10) 複数立体スケッチの組み合わせによる空間再構成の試み
友広 歩李, 角 康之 (公立はこだて未来大学)

17:00 - 18:30 【セッション 4 : ゲームの AI】

- (11) Expectimax Search を用いたサイコロ将棋 AI の試作
伊藤 毅志, 馬場 匠 (電気通信大学)
- (12) カーレーシングゲームにおける多目的最適化に基づくコントローラ的设计
金澤 直人, 池田 心 (北陸先端科学技術大学院大学)
- (13) 決定木を用いた大貧民プログラムの分析に関する研究
小西 正人 (電気通信大学), 大久保 誠也 (静岡県立大学),
若月 光夫, 西野 哲朗 (電気通信大学)

- 19:00 - 【懇親会】 大衆居酒屋 魚さんこ <http://www.hotpepper.jp/strJ001043051/>
参加希望者は以下のフォームから 8 月 3 日までに申し込みをお願いします。
回答フォーム <http://bit.ly/28Pxve3>

■ 2 日目 : 2016 年 8 月 6 日 (金)

9:00 - 10:00 【セッション 5 : パズルゲームの理論】

- (14) A Generalized Ryuoh-Nim: A Variant of the classical game of Wythoff Nim
宮寺 良平 (関西学院高等部), 福井 昌則 (兵庫教育大学),
中屋 悠資, 戸國 友貴 (関西学院高等部)
- (15) セグメント情報のない立体ピクロス及び高さ 1 の立体ピクロスの NP 完全性
高田 喜朗, 五十嵐 達郎 (高知工科大学)

10:15 - 11:45 【セッション 6 : 学び・遊び】

- (16) 成績評価のためのプログラミングゲームの設計と実践
水口 充 (京都産業大学)
- (17) 拡張現実を融合した積み木遊びの提案
鈴木 昭二, 笠井 康平, 村山 愛葉, 河村 拓真, 堀井 堯史,
小関 大河, 高橋 信行, 三上 貞芳 (公立はこだて未来大学)
- (18) プロミュージシャンによる曲のメロディデータを利用した初学者向け作曲支援システムの開発と評価
菊地 純輝, 柳 英克, 美馬 義亮 (公立はこだて未来大学)

----- 昼食 -----

13:15-14:45 【セッション7：ゲーム内の人間の行動】

(19) 人狼ゲームにおけるプレイヤーの思考過程の分析

風間 祥光（公立ほこだて未来大学）， 棟方 渚（北海道大学），
畑 雅之（株式会社 HiSC）， 松原 仁（公立ほこだて未来大学）

(20) ゲームの目的達成のみを追求した AI では生まれにくい行動の分類と考察

中川 絢太， 佐藤 直之， 池田 心（北陸先端科学技術大学院大学）

(21) チーム問題解決における協調行動は MMORPG で発現するか？

坂田 顕庸， 北澤 正樹， 高橋 聡， 國上 真章， 吉川 厚， 寺野 隆雄（東京工業大学）

15:00-17:00 【セッション8：ウェアラブルデバイス】

(22) 触覚型デバイスによる感情表現システム Ahogation

野地 遼一， 阿部 隼多， 伊藤 貴洋， 諸戸 貴志， 濱川 礼（中京大学）

(23) アクティブ音響センシングを用いた手のジェスチャー認識手法の検討

山田 知之， 棟方 渚， 小野 哲雄（北海道大学）

(24) 声量制御のための音声フィードバック手法の提案

竹川 佳成， 平田 圭二（公立ほこだて未来大学）