

6月1日(水)		L ホール (7F)	A 会議室 803	B 研修室 812	C 研修室 810
9:00	10:40		<p>IA1-NFC1a 近未来チャレンジ (サバイバル) 認知症予防回復支援サービスの開発と忘却の科学 (1)</p> <p>IA1-NFC1a-1 認知症予防回復支援サービス「ふれあい共想法」の介護福祉施設における実施手法の開発 ○塚崎章生, 藤沼芳保, 佐藤由紀子, 根岸晴寿, 田口良江, 前川見子, 永井澄子, 武下秀子, 黒田征二, 明神愛輝, 鬼武真人, 長谷川多度, 大武美保子</p> <p>IA1-NFC1a-2 写真が引き出す高齢者の生きる力と表現力 ○永田 映子</p> <p>IA1-NFC1a-3 認知症者のための音楽療法システムの提案 大島千佳, ○中山功一, 安田清, 伊藤直樹, 西本一志, 細井尚人, 奥村浩</p> <p>IA1-NFC1a-5 場を活性化させる役回りの自己開拓手法の提案 ○坂井田瑞衣, 小林郁夫, 萩田彰子, 諏訪正樹</p>	<p>1B1 AI 応用 社会システム (1)</p> <p>1B1-2 生活者行動に着目したサービス需要予測技術の検討 ○竹中毅, 石垣司, 本村陽一</p> <p>1B1-4 多言語参加型ゲーミング基盤 Langrid Gaming におけるプロトコル分析からの用例抽出 ○山口晃弘, 角田啓介, 菱山玲子</p>	<p>1C1-OS4a オノマトペの活用: ユーザの曖昧な意図をどう扱うか (1)</p> <p>0 オープニング</p> <p>1C1-OS4a-1 招待講演 オノマトペによる速度感 ○三浦佳世</p> <p>1C1-OS4a-2 オノマトペ発話の変化に着目したラインアニメーション表現 ○甲田春樹, 佐藤宏介</p> <p>1C1-OS4a-3 デジタルコミック制作のための動的な音喩表現生成システム ○松下光範, 今岡夏海</p> <p>1C1-OS4a-4 ロボットの歩行動作設計によるオノマトペ・情動表現の共通理解 杉山雄紀, ○近藤敏之</p>
10:55	12:00	<p>緊急企画 1 緊急パネル討論 「大震災と向き合う」*6</p> <p>コーディネーター: 西田豊明 (人工知能学会会長, 京都大学)</p> <p>パネリスト: 正村俊之 (東北大学), 小方孝 (岩手県立大学), 野田五十樹 (産業技術総合研究所)</p>			
13:00	16:35	<p>特別企画 脳科学応用と AI *1-2</p> <p>13:50 基調講演 ニューロサイエンスからニューロテクノロジーへ 長谷川良平 (産業技術総合研究所)</p> <p>14:40 事例紹介講演 1 脳とコンピュータをつなぐ: 非侵襲脳活動計測による BCI の現状と展望 加納慎一郎 (東北工業大学)</p> <p>15:15 事例紹介講演 2 囚人のディレンマの解決をめざして? 経済行動と fNIRS 解析? 西條辰義 (大阪大学)</p> <p>15:50 パネルディスカッション</p>	<p>IA2-NFC1b 近未来チャレンジ (サバイバル) 認知症予防回復支援サービスの開発と忘却の科学 (2)</p> <p>IA2-NFC1b-1 認知症介護支援研究の技術動向分析 ○杉原太郎, 藤波努</p> <p>IA2-NFC1b-2 介護見守りにおけるソーシャル e サイエンス ○橋田浩一, 澤井雅彦, 和泉憲明</p> <p>IA2-NFC1b-3 カメラを内蔵したインテリジェント薬箱による誤服薬リスクの軽減 ○鈴木拓央, 上瀬雄太, 中内靖</p> <p>IA2-NFC1b-4 高齢者におけるウェアラブル血圧センサーの臨床応用: ~認知機能およびストレス感受性からみた血圧短期変動評価への有用性の検討~ ○飯島勝矢, 亀山裕美, 秋下雅弘, 大内財義, 柳元伸太郎, 今井靖, 矢作直樹, ロペズ ギョーム, 酒造正樹, 山田一郎</p> <p>IA2-NFC1b-5 認知機能障害の早期スクリーニングをめざして ○加藤昇平, 遠藤英俊, 鈴木祐太, 山口由衣, 小林朗子, 小島敏昭, 井上正雄, 村田好行, 伊藤英剛</p> <p>IA2-NFC1b-6 認知症高齢者介護への技術適用に伴う問題とその解決に関する考察 ○藤波努, 杉原太郎, 山崎竜二, 高塚亮三, 寺井紀裕</p> <p>IA2-NFC1b-7 高齢者向けドライビングシミュレータ適応課題の検討 ○伊藤安海, 久保田怜, 根本哲也, 松浦弘幸</p> <p>IA2-NFC1b-8 認知症患者のための語りかけエージェント ○中野有紀子, 比企野純太, 安田清</p> <p>IA2-NFC1b-9 アンドロイドを用いた高齢者支援の可能性 ○吉川雅博, 脇田優仁, 松本吉夫</p> <p>10 遠隔操作ロボットの福祉教育への適用 ○山崎竜二, 西尾修一, 小川浩平, 石黒浩, 幸田健介, 松村耕平, 藤波努, 寺井紀裕</p> <p>IA2-NFC1b-11 高齢者が遠隔操作するロボットを用いた司会による共想法形式のグループ会話支援 ○大武美保子, 大谷昂, 小泉智史, 吉川雅博, 松本吉夫, 三宅なほみ</p>	<p>1B2-NFC3 近未来チャレンジ (サバイバル) Total Environment for Text Data Mining</p> <p>1B2-NFC3-1 各種ツールを統合した Web 検索支援システムの開発 ○徳永秀和</p> <p>1B2-NFC3-2 インテリジェントアイコンによる Web 検索結果閲覧支援 ○西海俊秀, 高岡康史</p> <p>1B2-NFC3-3 胃癌入院患者の電子カルテテキストデータマイニング ○串間宗夫, 荒木賢二, 鈴木富王, 荒木早苗, 仁鎌照絵</p> <p>1B2-NFC3-4 入力履歴の再現による英文法感覚を掴むための学習支援インタフェース ○宮原和也, 砂山渡</p> <p>1B2-NFC3-5 価値創成コミュニケーションにおける質問・批判の効果の定量的な評価手法 ○西原陽子, 大澤幸生</p> <p>1B2-NFC3-6 書き手の意見理解促進のためのアンテーション付与推奨箇所抽出手法 ○伊藤彩, 西原陽子, 大澤幸生</p> <p>1B2-NFC3-8 単語特性辞書を用いた電子掲示板内のコミュニケーションにおける雰囲気の良い悪いおよび変化の同定 ○濱岡秀平, 砂山渡</p> <p>1B2-NFC3-9 時系列データ分析における試行錯誤を支援するインタフェースの要素検討 ○田中和広, 蓮井大樹, 松下光範</p> <p>1B2-NFC3-10 テキストデータマイニングのための統合環境 ○砂山渡, 高岡康史, Bollegala Danushka, 西原陽子, 徳永秀和, 串間宗夫, 松下光範</p>	<p>1C2-OS4b オノマトペの活用: ユーザの曖昧な意図をどう扱うか (2)</p> <p>1C2-OS4b-1 オノマトペから感じる印象の客観的数値化方法の提案 ○小松孝徳, 秋山広美, 清河幸子</p> <p>1C2-OS4b-2 音象徴的意味を利用したオノマトペ生成・イメージ判定システム ○清水祐一郎, 坂本真樹</p> <p>1C2-OS4b-3 音響的特徴に基づくオノマトペの分類 ○加納孝芳, 戸本裕太郎, 中村剛士, 小松孝徳</p> <p>1C2-OS4b-4 擬音語と環境音の音響的関係性を考慮した環境音擬音語変換システム ○山川鶴英, 北原鉄朗, 高橋徹, 尾形哲也, 奥乃博</p> <p>1C2-OS4b-5 オノマトペの音象徴性を利用した触り心地の定量化 ○渡邊淳司, 加納有梨沙, 清水祐一郎, 早川智彦, 松井茂, 坂本真樹</p> <p>1C2-OS4b-6 ジャンル, 文脈に応じたオノマトペ表現の感性極性値の推定手法の提案 ○橋本喜代太, 竹内和広</p> <p>1C2-OS4b-7 自己組織化マップ SOM を用いた擬情語の分類比較 ○黒澤義明, 竹澤寿幸</p> <p>1C2-OS4b-8 オノマトペの意味共有度と主観性 ○宇野良子, 鍛冶伸裕, 大海悠太, 池上高志, 喜連川優</p> <p>1C2-OS4b-9 Twitter を用いたオノマトペ記述データの収集システム ○平田佐智子, 澤井大樹, 藤井弘樹, 喜多伸一</p> <p>1C2-OS4b-10 感情を表すオノマトペを用いた感情情報入力手法の提案と画像検索への応用 ○石橋賢, 宮田一乘</p>
16:50	18:10			<p>1B3 AI 応用-社会システム (2)</p> <p>1B3-1 条件付層別差分モデルによる需要予測の高精度化 ○本村 陽一, 竹中毅, 石垣司</p> <p>1B3-2 潜在クラスモデルによる流通量販店舗の来店人数予測の精度改善の評価 ○石垣司, 竹中 毅, 本村陽一</p> <p>1B3-3 「用例対訳」を利用した留学生のための FAQs サイト構築と評価 ○福原翔, 角田啓介, 菱山玲子</p>	<p>1C2-OS4b-11 TongTongPhone: 「トントン」インタフェースによるコミュニケーションデザイン ○吉池佑太, 有田悠, De Silva Ravindra, 岡田美智男</p> <p>1C2-OS4b-12 オノマトペを用いたマルチモーダルインタラクション ○神原啓介, 塚田浩二</p> <p>1C2-OS4b-13 ディスカッション& クロージング</p>

※ 発表時間 お知らせのベルは12分, 15分, 20分で鳴ります。発表15分間, 質疑応答5分間となります。

6月1日(水)		D 研究室 811	E 会議室 701	F 会議室 702	G 会議室 703
9:00	10:40	<p>1D1 データマイニング-グラフマイニング・テキストマイニング</p> <p>1D1-2in 単一グラフ系列からの頻出パターン列挙 ○山岡歩, 猪口明博, 鷲尾隆</p> <p>1D1-3 時系列テキストマイニングによる類似用語の語彙体系内距離の比較 ○阿部秀尚, 津本周作</p> <p>1D1-4in 宇宙開発と社会との新たな連関を探る トピックブリッジング手法 ○石川雄基, 佐藤真, 堀浩一, 赤石美奈</p>	<p>1E1 ロボットと実世界-ヒューマンロボットインタラクション</p> <p>1E1-1 ヒューマノイドロボットにおけるスピーカ位置の重要性 ○金井祐輔, 今井倫太</p> <p>1E1-2 強化学習を利用した二足歩行ロボットのための学習コントローラーの設計 ○平石広典, 石黒駿太郎</p> <p>1E1-3 Babyloid と高齢者の共生から見えてきたもの ○加納政芳, 種田行男, 清水太郎, 岸太一, 井原一成, 清水優</p> <p>1E1-4 直感的ロボットWOZシステムの構築とそれを利用したHRIとHHIの比較 ○大本義正, 大橋洋輝, 西田豊明</p> <p>1E1-5 ユーザの行動選択傾向に応じた感性ロボットの性格付け ○小笠原宏樹, 加藤昇平</p>	<p>1F1 エージェント-協調問題解決</p> <p>1F1-1 無限の完備束に対する束融合 ○丸山賀史</p> <p>1F1-2 複数供給源からの分散協調型エネルギー供給量決定プロトコル ○谷口賀則, 平山勝敏</p> <p>1F1-4 資源供給ネットワークにおける分散協調的な資源割り当て手法の検討 ○松井俊浩, 松尾啓志</p>	<p>1G1 機械学習-知識獲得と強化学習</p> <p>1G1-1 マルチエージェント学習下における温度パラメータの調節手法 ○野田五十樹, Kim Hyun-Tae</p> <p>1G1-2in 非定常N本腕バンディット問題に対する人間の認知バイアスの適用 ○大用麻智, 甲野佑, 高橋達二</p> <p>1G1-3 神経活動の観測による直接的知識転写 ○瀧克和, 三浦浩一, 松田憲幸, 曾我真人</p> <p>1G1-4 幼児期の学習モデルを利用した語彙の獲得と世代学習の効果と特徴 ○上野祐輝, 菅原俊治</p> <p>1G1-5 シミュレーション環境を用いた適切な行動モデルの学習 ○市瀬龍太郎, 森山甲一, 沼尾正行</p>
13:00	14:40		<p>1E2 Web インテリジェンス-Web検索・インタラクション</p> <p>1E2-1 多種ノードネットワークのランキング ○藤井通太, 村田剛志</p> <p>1E2-2 訓練事例の精製を目的とする少数学習データからのアンサンブル学習の性能評価 ○小野裕美, 岩沼宏治, 山本泰生</p> <p>1E2-3 キーワードと日時を入力とした検索における関連語の獲得 ○廣嶋伸章, 別所克人, 小池義昌, 片岡良治</p>	<p>1F2 エージェント-マルチエージェントシステム(1)</p> <p>1F2-1 惑星探査群ローバーシステムの構成シミュレーションとその評価 ○萬野有生, 堀浩一</p> <p>1F2-2 線形計画法を用いた提携構造形成と利得配分の同時解決 ○北木真, 上田俊, 岩崎敦, 横尾真</p> <p>1F2-3 未知環境での通信路形成における群ロボットシステムの研究 ○伊藤友貴, 赤石美奈, 堀浩一</p> <p>1F2-4 擬似木に基づく分散制約最適化問題の精度保証付き近似解法の提案 ○沖本天太, ジョ ヨンジョン, 岩崎敦, 横尾真</p>	<p>1G2 機械学習-機械学習応用</p> <p>1G2-1 メロディモチーフを含む楽曲構造を考慮した自動作曲システム 上田明頭, 西川敬之, 福井健一, ○森山甲一, 栗原聡, 沼尾正行</p> <p>1G2-2 論文の引用情報を用いた論文被引用数予測 ○開喜史, 松尾豊</p> <p>1G2-3 業務分析のためのトピックモデルを用いた行動推定 ○村上知子, 田中健明, 内平直志</p> <p>1G2-4 身体の状態を加味した素性表現による音韻分析手法の提案 ○小林郁夫, 諏訪正樹</p> <p>1G2-5 半教師付き能動学習による宇宙機の運用支援法 ○江藤力, 桑原純一, 酒匂信匡, 矢入健久</p>
14:55	16:35		<p>1E3 ヒューマンインタフェース・教育支援-デザイン支援</p> <p>1E3-1 UPCプラットフォームを活用した適正技術の設計支援 ○青木翔平, 赤石美奈, 堀浩一</p> <p>1E3-2 対話型ロゴタイプデザイン支援 山本慎平, 鬼沢武久, ○大曾根圭輔</p> <p>1E3-3 言語表現と描画表現の省察プロセスに着目した設計概念生成支援ツール ○野間口大, 小寺裕子, 藤田喜久雄</p> <p>1E3-4 シナリオ記述に基づくゲーミングシミュレーションの自動生成 ○鈴木格, 角田啓介, 菱山玲子</p>	<p>1F3 エージェント-マルチエージェントシステム(2)</p> <p>1F3-3 報酬配分に基づく強化学習を用いた効率的なチーム編成手法の提案 ○浜田大, 菅原俊治</p> <p>1F3-4 少数派ゲームにおけるエラーの生起確率が社会的効率に及ぼす影響 ○河又裕士</p> <p>1F2-5 組合せオークションにおける無羨望性の拡張 ○東藤大樹, 李潤樞, 胡雪梅, 毛利貴之, 岩崎敦, 横尾真</p>	<p>1G3 ロボットと実世界-知能ロボット</p> <p>1G3-1 観測空間ダイナミクスの外延を用いた不完全な知覚を有するロボットの行動生成 ○小林祐一, 栗田英介, 郷古学</p> <p>1G3-2 Simulation and Evaluation of Rescue Robots in Blender ○Alhamidi Abdullatif, 服部峻, 亀田弘之</p> <p>1G3-3 ロボットが集団内での齟齬を解消するための発話戦略 ○成雄大, 島田伸敏, 白井良明</p> <p>1G3-4 時系列マルチモーダルデータマイニングを用いたロボットの撮影行動則の獲得 ○坂本佳愛, 岡田将吾, 西田豊明</p> <p>1G3-5 二段階モチーフ発見アルゴリズムに基づく連続インタラクションデータからのジェスチャパターンの抽出とロボットナビゲーション ○岡田将吾, 伊豆蔵 拓也, 西田豊明</p>
16:50	18:10	<p>1D3 データマイニング-可視化と応用(1)</p> <p>1D3-1in 長方形の空間充填による無閉路有向グラフの可視化 ○東原真希, 伊藤貴之</p> <p>1D3-2in 地図上の水防災データ可視化における画面配置と詳細度制御 ○八木佐也香, 伊藤貴之, 黒川真由美, 伊豆裕一, 米山貴久, 小原隆志</p> <p>1D3-4 公正配慮型学習 ○神脇敏弘, 赤穂昭太郎</p> <p>2G1-5 Analyzing Optimal Marketing Strategies Over Customers' Networks ○Liu Qixin, 河原吉伸, 鷲尾隆</p>		<p>1G4 ロボットと実世界-ロボットの環境センシング</p> <p>1G4-1 4回転翼自律飛行ロボットにおける姿勢検出システムの構築 ○荒和正, 橋本理寛, 本田泰</p> <p>1G4-2 自動走行ロボットによる環境センシング 三木光範, ○下村浩史, 廣安知之, 吉見真聡</p> <p>1G4-3 次元削減を用いた地図作成に関する実験的研究 ○中村翔, 矢入健久</p> <p>2I3-2 新しい環境下におけるロボットの行動学習に関する取り組み ○曾我紗知子, 小林一郎</p> <p>2I3-3 アンビエント環境における経験型強化学習を用いたインタラクティブデバイスの制御 ○中瀬純哉, 森山甲一, 清川清, 沼尾正行, 栗原聡</p>	<p>1F4 Web マイニング-情報推薦</p> <p>1F4-1 大規模電子商取引データからの効果的な訴求表現の発見 ○櫻井祐子, 白井康之, 鶴間浩二, 小山聡</p> <p>1F4-2 オススメ論文検索システム:OSUSUME ○内山清子, 高須敦宏, 相澤彰子, 難波英嗣, 宮尾祐介</p> <p>1F4-3 Web上の政治的発言の分類とその応用 ○東宏一</p> <p>1F4-4 多様な情報源の統合と知識空間の作成による記憶想起支援 ○仙波圭大, 三橋謙太, 村上晴美</p>

6月1日(水)					
開始	終了	H 学習室 1 (7F)	I 学習室 4 (7F)	J 学習室 5 (7F)	P 会議室 804
9:00	10:40	<p>1H1 ヒューマンインタフェース・教育支援-知的学習支援(1)</p> <p>1H1-1in 視点を自由に設定できる人物画の輪郭線スケッチ学習支援環境の構築 ○山田卓, 曾我真人, 瀧寛和</p> <p>1H1-2 段階的外化表現を利用した力学での問題理解に関する支援 ○篠原智哉, 山元翔, 平嶋宗</p> <p>1H1-3in オントロジー工学的モデリングによる学習指導案からの経験的知識抽出に向けて ○林雄介, 笠井俊信, 溝口理一郎</p> <p>1H1-4 学習者の状況に応じたヒント提示による Kit-Build 方式概念マップ作成支援 ○水田曜平, 平嶋宗, 舟生日出男</p> <p>1H1-5 評価に対する納得性を高める論述レポート課題モデルの提案と実践 ○奥田 麻衣, 平嶋宗</p>		<p>1J1-OS9 知的インタラクティブシステムのためのインタラクシオンデザイン</p> <p>1J1-OS9-1 k-means 法の様々な初期値設定によるクラスタリング結果の実験的比較 ○小野田崇, 坂井美帆, 山田誠二</p> <p>1J1-OS9-2 データ間類似性判定のためのアクティブユーザフィードバックデザイン ○岡部正幸, 山田誠二</p> <p>1J1-OS9-3 インタラクティブクラスタリングのためのマルチタッチインタフェースの提案 ○三宅遼祐, 山田誠二, 岡部正幸, 高間康史</p> <p>1J1-OS9-4 音声つぶやきによる医療・介護サービス空間のコミュニケーション ○内平直志, 島居健太郎, 知野哲朗, 田中俊明, 平林裕治, 平石邦彦, 杉原太郎</p>	
13:00	14:40	<p>1H2-OS1 ことば--コンピュータ--コミュニケーション</p> <p>1H2-OS1-1 文学テキストの作者 ○森田均</p> <p>1H2-OS1-3 物語内世界の人物間における二項的関係性のネットワーク構造 ○小田淳一</p> <p>1H2-OS1-5 物語内容と物語言説の構造的諸関係と構造生成・変換の技法の体系的検討 秋元泰介, 小方孝, ○小野 淳平</p> <p>1H2-OS1-6in 統合物語生成システムに向けて ○小方孝, 秋元泰介</p> <p>1H2-OS1-7 ストーリー自動映像化のためのイベント構造化支援システム群の開発 ○真部雄介, 宮本瑞美, 菅原研次</p> <p>1H2-OS1-8 絵本読み聞かせとポストモダン社会 上野康治, ○金田重郎</p>	<p>1I1 画像・音声-画像・音声(1)</p> <p>1I1-1in ウォークスルー型爆発物探知装置と分散カメラ群とを連携した実時間人物追跡 ○川口洋平, 永野久志, 松原大輔, 影広達彦, 高田文章, 橋本雄一郎, 廣池敦</p> <p>1I1-2 色情報を用いた SIFT による類似画像検索精度の向上 ○平山力地, 新美礼彦</p> <p>1I1-3 確率潜在コンポーネント木による物体カテゴリ構成の学習 ○瀧美雅保</p> <p>1I1-4 ガボール特徴量に基づく口腔内白斑形状の識別 ○小野史貴, 三澤秀明, 堀尾恵一, 大谷泰志, 土生学, 富永和宏, 山川烈</p> <p>1I1-5 フェイシャル・モーション・キャプチャーデータに基づく3D キャラクターの表情付け ○廣瀬慧, 樋口知之</p>	<p>1J2-OS12 SIGMBI: 知的分子制御</p> <p>1J2-OS12-1 招待講演 分子計算から分子ロボティクスへ ○村田智</p> <p>1J2-OS12-2 分子反応系の自動設計および DNA のモデリング ○川又生吹</p> <p>1J2-OS12-3 配列プログラミングによるインテリジェントシステム設計 ○平林美樹, 西川明男, 田中文昭, 萩谷昌己, 小嶋寛明, 大岩和弘</p> <p>1J2-OS12-4 知的分子制御の時代を目指して ○小長谷明彦</p>	<p>企業展示*12</p>
14:55	16:35	<p>1H2-OS1-9 語り手と聴き手の相互作用による物語生成制御機構の拡張の構想 ○秋元泰介, 小方孝</p> <p>1H2-OS1-10 物語生成システムのための動詞概念格フレームと名詞概念体系の開発と利用 ○大石顕祐, 小方孝, 小野寺康</p> <p>1H2-OS1-11 アイディアの創出と展開 ○小川俊二, 田中泉</p> <p>1H2-OS1-13in 音楽と物語の循環的相互変換システムの改訂 小方孝, 秋元泰介, ○清藤綾香</p> <p>1H2-OS1-14in 概念体系と結び付いたストーリーワールド/ストーリーライン変換機構 ○小野寺康, 小方孝</p>	<p>1I2 画像・音声-画像・音声(2)</p> <p>1I2-2 DICOM 形式医療用画像のための高速・高圧縮規格の提案 ○六井淳, 相田範夫, 長谷川栄司, 永岡和子</p> <p>1I2-3 服飾提案システムのための身体部位抽出に関する研究 ○平岩優里, 井上聡</p> <p>1I2-4 ジェスチャ識別のためのガボールフィルタを用いた特徴点自動抽出 ○高橋佑輔, 井上聡</p> <p>1I2-5 発話時間長に着目した Tree-Augmented Naive Bayes による対話雰囲気推定 ○豊田薫, 宮越喜浩, 山西良典, 加藤昇平</p> <p>1I2-1 連続音声からの音韻カテゴリ獲得モデルに関する考察 ○宮澤幸希, 三浦英朗, 菊池英明, 馬塚れい子</p>	<p>1J3 論理・推論</p> <p>1J3-2 オイラー図・ヴェン図推論の翻訳と Free ride ○竹村亮</p> <p>1J3-3 結論発見手続き SOL タブロー計算法の分割統治法に基づく効率化 ○寄特勇紀, 鍋島英知</p> <p>1J3-5 命題論理に基づく確率モデルのためのベイズ推定 ○石島正和, 亀谷由隆, 佐藤泰介</p>	<p>緊急企画 4 *9 「みんなで作る震災情報ポータル」 6月1日 13:00~6月3日 13:00</p>
16:50	18:10			<p>1J4 複雑ネットワーク</p> <p>1J4-1 価値重みつき混合投票者モデルを用いた反多数派オピニオニストの抽出 ○木村昌弘, 斎藤和巳, 大原剛三, 元田浩</p> <p>1J4-2 情報拡散系列からの効率的なホットスパン検出 ○大原剛三, 斎藤和巳, 木村昌弘, 元田浩</p> <p>1J4-3 複雑ネットワークの可視化手法について ○中村将人, 木村昌臣</p>	<p>学生企画 *10 「人工知能技術の5年後」</p>
18:10	20:10				<p>1P2 インタラクティブ発表*2</p>

※ 発表時間 お知らせのベルは12分, 15分, 20分で鳴ります。発表15分間, 質疑応答5分間となります。

6月2日(木)		L ホール(7F)	A 会議室 803	B 研修室 812	C 研修室 810
9:00		<p>2L1 AI レクチャー1 ツールボックス*3 音声認識ソフトウェア Julius 河原達也氏(京都大学), 李晃伸氏(名古屋工業大学)</p>	<p>2A1-OS15 市民の表現活動を編み上げる情報技術</p> <p>2A1-OS15-1 招待講演 ことをデザインするアプローチ ○須永剛司</p> <p>2A1-OS15-2 市民芸術活動を助ける新たな技術プラットフォームとは? ○西村拓一, 濱崎雅弘, 沼見介, 小早川真衣子</p> <p>2A1-OS15-3 表現活動アーカイブのためのデータ構造に関する考察 ○濱崎雅弘, 西村 拓一</p> <p>2A1-OS15-4 市民の表現活動を編み上げる「ネビュラ」システムの構想と試行 ○沼見介, 堀浩一</p> <p>2A1-OS15-5 表現活動を創出するプラットフォーム・デザインフレームワーク ○小早川真衣子, 須永剛司</p> <p>2A1-OS15-6 招待講演 個人の創造活動を促進する情報環境におけるインタラクティブティ ○中小路久美代</p> <p>2A1-OS15-7 市民と編み上げる地域デジタルアーカイブ ○川嶋稔夫, 木村健一</p> <p>ディスカッション</p>	<p>2B1-OS13 もう一つの AI -Agriculture Informatics-</p> <p>2B1-OS13-1 もう一つの AI -Agriculture Informatics- ○神成淳司, 松原仁, 野田五十樹</p> <p>2B1-OS13-2 招待講演 AI 農業への期待 ○樺浩行</p> <p>2B1-OS13-3 農作物画像のための AR 技術を用いた自動色補正ビューアの開発 ○島田善一郎, 小林一樹, 斎藤保典</p> <p>2B1-OS13-4 農場観察写真を用いた情報共有システム ○石原正樹, 中村秋吾, 杉村昌彦, 馬場孝之, 遠藤進, 上原祐介, 増本大器</p> <p>2B1-OS13-5 農作物生育記録のための高精度モニタリングシステムと高解像度 Web 画像ビューアの開発 ○戸田翔平, 小林一樹, 小林史利, 斎藤保典</p> <p>2B1-OS13-6 視線計測を用いた熟練農家の特徴抽出の試み ○福田亮子, 吉田可奈子, 松原仁, 工藤正博, 神成淳司</p> <p>2B1-OS13-7 農作業視覚情報行動分析手法および意思決定支援のためのデータマイニング基盤技術 ○松原仁, 福田亮子, 工藤正博, 神成淳司</p> <p>2B1-OS13-8 農業の情報化における標準化に関する考察 ○野田五十樹, 小野雄太郎, 神成淳司</p>	<p>2C1-OS2a 脳科学と AI (1)</p> <p>2C1-OS2a-4 P300 speller に対する入力文字予測システムの実装とその検討 ○継岡恭子, 高橋弘武, 吉川大弘, 古橋武</p> <p>2C1-OS2a-1 自動車運転時の会話による注意散漫が眼球停留関連電位に及ぼす影響 ○森川幸治, 寺田佳久, 中田透, 田容旭, 大門樹</p> <p>2C1-OS2a-2 特異性指向技法による臨床脳波のリアルタイム診断技術の開発 ○本村信一, 大島宗哲, 鍾寧</p> <p>2C1-OS2a-3 NIRS を用いた On/Off 型意思決定支援システムの開発 ○後藤かをり, 高野慎也, 参沢匡将, 広林茂樹</p> <p>2C1-OS2a-5 他者へのかまへの行動調整とその脳過程 ○高橋英之, 大森陸司</p> <p>2C1-OS2a-7 ヒックの法則の神経基盤 ○岡本洋, 深井朋樹</p> <p>2C1-OS2a-8in 視覚野・聴覚野地図の同一適応アルゴリズムによる解釈 ○寺島裕貴, 岡田真人</p>
10:35	11:55	<p>緊急企画 2 「岩手県での災害 IT 支援の取り組み」*7 コーディネータ: 樽松理樹(岩手県立大学) 講演 1: 「三陸復興 ICT プロジェクト」大橋裕司(特定非営利活動法人法人ゴーフワードジャパン・理事長) 講演 2: 「ソーシャルメディアを活用した復旧・復興支援一モリオネットを例として」五味壮平・吉田等明・梶原昌五(岩手大学)・井内由美(日本野鳥の会)</p>			
13:00	14:30	<p>2L3 招待講演 瀬名秀明氏(SF作家) 「なぜミクロスはスネ夫並みの知能なのか～人工知能と物語のはるかな未来へ～」 概要*1-1</p>			
14:45		<p>総会・表彰式</p> <p>総会 15:00～15:40 表彰式 15:45～16:45 場所 5F(501号室)</p>	<p>2L4 メンタリングセッション *11</p> <p>・Research that Matters: 世の中にインパクトを与える研究開発 丸山宏(統計数理研究所)</p> <p>・パネルディスカッション: 「学生, 若手研究者が若気の至りで一言もの申す ～大学で研究するのか企業で研究するのか～」</p> <p>パネリスト: 岡瑞起(東京大学), 杉原太郎(北陸先端科学技術大学院大学), 田中和広(関西大学), 中山功一(佐賀大学) アドバイザー: 小長谷明彦(東京工業大学), 丸山宏(統計数理研究所)</p>	<p>2B2-OS22a 記号創発ロボティクスとマルチモーダルセマンティックインタラクション (1)</p> <p>2B2-OS22a-1 記号創発ロボティクスとマルチモーダルセマンティックインタラクション ○谷口忠大, 岩橋直人, 新田恒雄, 岡田浩之, 長井隆行</p> <p>2B2-OS22a-2 連続音声と自己位置から場所の名前を学習するロボット ○田口亮, 山田雄治, 服部公央亮, 梅崎太道, 保黒政大, 岩橋直人, 船越孝太郎, 中野幹生</p> <p>2B2-OS22a-3 柔軟な行動決定のための脳内回路探索とシンボル創発 ○大森陸司, 藁谷順一, 有田隆也</p> <p>2B2-OS22a-4 社会的知能発生学シミュレータ SIGVerse を用いた記号創発ロボティクスの展開 ○稲島哲也</p> <p>2B2-OS22a-5 デイリクレ過程混合モデルを用いた移動ロボットの概念形成 ○山下純平, 谷口忠大</p> <p>2B2-OS22a-6 移動ロボットによるマルチモーダル情報の自律的取得と概念・語意獲得 ○荒木孝弥, 中村友昭, 長井隆行, 船越孝太郎, 中野幹生, 岩橋直人</p>	<p>2C2-OS2b 脳科学と AI (2)</p> <p>2C2-OS2b-1 脳情報のマイニングによる経済意思決定モデルの精緻化 ○下川哲矢, 木下寛大, 宮川和夫, 参沢匡将</p> <p>2C2-OS2b-2 Neuroeconomics の知見を応用した自律的 Brain Computer Interface System の作成と評価 ○木下寛大, 宮川和夫, 荒山泰祐, 酒谷拓孝, 参沢匡将, 下川哲矢</p> <p>2C2-OS2b-3 商品嗜好を用いた Brain Computer Interface の開発 ○参沢匡将, 後藤かをり, 宮川和夫, 下川哲矢</p> <p>2C2-OS2b-4 脳から学ばべき知的能力は何か ○山川宏</p> <p>2C2-OS2b-5 招待講演 将棋棋士の直観に関わる脳活動解明の試み ○中谷裕教</p>
17:00	18:00				
18:00	20:00	参加者交流会(小岩井農場)			

6月2日(木)		D 研究室 811	E 会議室 701	F 会議室 702	G 会議室 703
9:00	10:20	<p>2D1-OS5a 人を動かす HAI (1)</p> <p>2D1-OS5a-1 子供と遊ぶ:飽きやすい相手の意欲を維持するメタ戦略のモデル化 ○横山尚美, 大森隆司, 阿部香澄, 長井隆行</p> <p>2D1-OS5a-2 人を動かすロボットの振る舞いとコンテンツ ○今井倫太</p> <p>2D1-OS5a-3 人を惑わす集団エージェント ○片上大輔</p> <p>2D1-OS5a-4 心象映像によるエージェントの内部状態表現 ○藤原菜々美, 尾関基行, 岡夏樹</p> <p>2D1-OS5a-5 2軸のアクチュエータのみを用いた意図伝達モデルの検討 ○大澤博隆, 桑山谷基, 今井倫太, 山田誠二</p> <p>2D1-OS5a-6 人工無脳を用いた学習支援システムの提案 ○上野未貴, 森直樹, 松本啓之亮</p> <p>2D1-OS5a-7 デジタルストーリーテリングによる説得技術 ○角薫</p> <p>2D1-OS5a-8 Peripheral Cognition Technology によるインタラクシオンデザイン ○小林一樹, 山田誠二</p>	<p>2E1 ヒューマンインタフェース・教育支援-知的学習支援 (2)</p> <p>2E1-1 司会者のための議論ナビゲーション ○佐藤崇徳, 岡田将吾, 新田克己</p> <p>2E1-2 英作文技術向上のための問題作成支援 ○吉澤小百合, 寺野隆雄, 吉川厚</p> <p>1E4-2in 物体にキャラクターイメージを想起させる情報提示手法のオーサリングツール ○石井健太郎, 大澤博隆, 山田誠二</p> <p>1E4-3in アンビエントな車内情報空間を実現するための運転に関する選好モデルの構築 ○福井良輔, 笹嶋宗彦, 岡本圭介, ナイワラ P. チヤンドラシリ, 那和一成, 溝口理一郎</p>	<p>2F1 自然言語処理・情報検索-情報検索システム</p> <p>2F1-1 英語ウィキペディアを日本語で引く 岡田昌也, ○佐藤理史, 駒谷和範</p> <p>2F1-2in 印象語と仕様データのマッピングに基づく情報検索サービス ○多川勇介, 相原康弘, 王慧俊, 南裕也, 並河大地, 金子雅志, 山口高平</p> <p>2F1-3 関係間の制約を考慮した質問応答サイトの発音間の関係同定 ○横野光, 長谷川隆明, 菊井玄一郎, 奥村学</p> <p>2F1-4 ユーザの着眼点を考慮したスニペット生成 ○田中陽子, 廣嶋伸章, 別所克人, 小池義昌, 片岡良治</p>	<p>2G1 データマイニング-可視化と応用 (2)</p> <p>2G1-1 買い物時間による顧客の分類と売場の訪問順序を考慮した購買モデルに関する研究 ○中原孝信, 矢田勝俊</p> <p>2G1-2 自動メカニズムデザインのデータからのルール抽出 ○毛利貴之, 杉野勇和, 東藤大樹, 岩崎敦, 横尾真</p> <p>2G1-3 ソーシャルメディアからの人物目撃情報抽出システムの試作 ○榎剛史, 松尾豊</p> <p>2G1-4 頻出議論部分木マイニング ○糸谷拓人</p>
10:35	11:55	<p>2D2-OS5b 人を動かす HAI (2)</p> <p>2D2-OS5b-1 人-ロボット多体間の相互意図伝達による文脈適応的な身体模倣の実現 ○兼古哲也, 榎方浩, 小野哲雄</p> <p>2D2-OS5b-2 人を騙す HAI ○寺田和憲, 伊藤昭</p> <p>2D2-OS5b-3 コミュニケーションロボットにおけるジェスチャー表出の有効性 ○福原佑貴, 上出純平, 中野有紀子</p> <p>2D2-OS5b-4 人とエージェントとの自然な関係形成のための視線操作 ○竹内勇剛, 鈴木まなみ</p>	<p>2E2 Web インテリジェンス Web インテリジェンスとサービス</p> <p>2E2-1 複数ユーザの評判を考慮した Web サービス推薦エージェントの提案 ○古澤悠, 杉木優太, 菱山玲子</p> <p>2E2-2 分散 Web システム上での遷移履歴の分散構築 ○橋崎修二</p> <p>2E2-3in 機械学習・アフィリエイト ID・HTML 構造の類似性の併用によるスプログ検出 ○森尻惇宜史, 片山太一, 宇津呂武仁, 河田容英, 福原知宏</p> <p>2E2-4 タグの語彙の違いを考慮したソーシャルブックマークデータのグラフ表現 ○柳本豪一, 吉岡理文</p>	<p>2F2 自然言語処理・情報検索-情報抽出 (1)</p> <p>2F2-1 短い対話における自己中心性に基づく意思疎通のズレの抽出 ○鈴木信雄, 津田和彦</p> <p>2F2-2in オフィスワーク向けライフログ生成のためのセンサデータと操作履歴からのキーワード抽出 ○岡本昌之, 渡辺奈夕子, 長野伸一, 長健太, 川村隆浩</p> <p>2F2-4 カテゴリ情報を考慮した Wikipedia からの含意関係の抽出 ○田中翔平, 岡崎直観, 石塚満</p>	<p>2G2 データマイニング-時系列データ分析</p> <p>2G2-1 複合時系列データに基づいた評価対象のランキング ○櫻井茂明, 牧野恭子, 鈴木裕之, 正岡良規</p> <p>2G2-2 Analyzing relationships between CTARMA and ARMA models ○Demeshko Marina, 鷺尾隆, 河原吉伸, 清水昌平</p> <p>2G2-3 時系列データベースにおける特徴パターンの抽出 ○田中翔平, 岡崎直観, 石塚満</p> <p>2G2-4 混合確率主成分分析と隠れセミマルコフモデルを用いた宇宙機データ監視 ○田川貴章, 矢入健久, 高田昇, 山口由仁</p>
14:45	15:45	<p>2D2-OS5b-5 ユーザの行動を誘発するロボットとその関係性 ○長田純一, 山口智治, 笹間亮平, 山田敬嗣</p>	<p>2E3 機械学習-グラフィカルモデルと因果分析</p> <p>2E3-1 複数データセットからのガウシアングラフィカルモデルの同時構造推定 ○原聡, 鷺尾隆</p> <p>2E3-3 節論理における推論の明示を旨としたグラフィカルモデル ○橋谷祐司, 山本章博</p> <p>2E3-4in デリクレ過程を用いたアカウントを共有するユーザの購買のモデリング ○甲谷優, 岩田具治, 内山俊郎, 藤村考</p> <p>2E3-5 定常時系列データの非ガウス性を用いた ARMA モデルによる変数間決定関係の解析 ○田代竜也, 清水昌平, 鷺尾隆</p> <p>2E3-6 二値データに対するデータ生成過程の推定 ○稲積孝紀, 鷺尾隆, 清水昌平, 鈴木謙, 山本章博, 河原吉伸</p>	<p>2F3 自然言語処理・情報検索-情報抽出 (2)</p> <p>2F3-1 商品カテゴリ情報に着目した教師データ収集による商品名抽出手法 ○渡辺尚吾, 乾 孝司, 山本幹雄</p> <p>2F3-2 トピックブリッジングによるストーリー生成支援 ○佐藤真, 赤石美奈, 堀浩一</p> <p>2F3-3 ZDD を用いた効率的な集合拡張の計算 ○西野正彬, 安田宜仁, 小林透</p>	<p>2G3 データマイニング-頻出パターン</p> <p>2G3-1 出現単語とメタな文章構造に基づく商品説明文のマイニング ○白井康之, 櫻井祐子, 鶴岡浩二, 小山聡</p> <p>2G3-2 単一系列データマイニングにおける情報量基準とその補完尺度 ○大柴亮, 岩沼宏治, 山本泰生</p> <p>2G3-3 多重データストリーム中のバースト出現に対応したオンライン型頻出系列マイニング ○伊藤秀志, 岩沼宏治, 山本泰生</p> <p>2G3-4 分散データベースからのプライバシー保護頻出飽和パターンマイニング ○大滝啓介, 山本章博</p> <p>2G3-5in 実数値空間上の頻出パターン最大化によるパターン抽出法 ○稲場大樹, 福井健一, 佐藤一永, 水崎純一郎, 沼尾正行</p> <p>2G3-6 モデュラリティの差異に基づくコントラスト法 ○鶴田哲章, 原口誠</p>
17:00	18:00			<p>2F4 自然言語処理・情報検索-自然言語理解</p> <p>2F4-1 文書の類似性判定による情報伝達の差異に関する一考察 ○坂梨優, 小林一郎</p> <p>2F4-2 文書ジャンルの特徴を用いた文書校正支援 ○久保田敦, 横野光, 高村大也, 奥村学</p> <p>2F4-3 CCG of Questions and Focus ○西口純代</p>	
18:00	20:00	参加者交流会 (小岩井農場)			

6月2日(木)					
開始	終了	H 学習室1 (7F)	I 学習室4 (7F)	J 学習室5 (7F)	P 会議室 804
8:50					
9:00	10:20	<p>2H1-OS18 ファイナンスにおける人工知能応用</p> <p>2H1-OS18-1 人工市場を用いたGARCH効果発生メカニズムの検証 ○湯浅辰丸, 島海不二夫, 石井健一郎</p> <p>2H1-OS18-2 GAによる株取引戦略獲得における近傍評価法の改良 ○松井和宏, 佐藤晴夫</p> <p>2H1-OS18-3 再帰的ステップサイズパラメータ調整法による株取引におけるボリュームカーブの推定 ○松井宏樹, 林慶樹, 野田五十樹</p> <p>2H1-OS18-4 複利型強化学習を用いた国債銘柄選択 ○松井藤五郎, 後藤卓, 和泉潔, 陳昱</p> <p>2H1-OS18-5 招待講演 銀行と人工知能 ○後藤卓</p> <p>2H1-OS18-6 テキスト分析による業種別平均株価の動向推定 ○和泉潔, 池田翔, 石田智也, 中嶋啓浩, 松井藤五郎, 吉田稔, 中川裕志, 本多隆虎</p> <p>2H1-OS18-7 ニュース記事クラスタリングによる取引高予測の試み ○吉田稔, 中川裕志, 石田智也, 中嶋啓浩, 松井藤五郎, 和泉潔, 池田翔, 本多隆虎</p> <p>2H1-OS18-8in インターネット株式掲示板の投稿内容分析に基づくファクターモデルの構築 ○諏訪博彦, 梅原英一, 太田敏彦</p>	<p>2I1 探索・最適化・制約充足(1)</p> <p>2I1-1 状態遷移先の分散を最小化した状態空間量子化手法 ○山崎翔太, 金天海, 辻野広司, 菅野重樹</p> <p>2I1-2 外光のない状況において個別照度を実現する照明の最適制御 三木光範, ○善裕樹, 廣安知之, 吉見真聡</p> <p>2I1-3 ポートフォリオ型戦略の導入による結論発見システム SOLARの効率改善 ○村松匠, 鍋島英知</p>	<p>2J1 ソフトコンピューティング-遺伝的アルゴリズム</p> <p>2J1-1in MusiCube: 特徴量空間における対話型進化計算を用いた楽曲提示インタフェース ○斎藤優理, 伊藤貴之</p> <p>2J1-2 実数値型遺伝的アルゴリズムにおける三次統計量の理論解析 ○染谷博司</p> <p>2J1-3 ボランティアのジレンマにおける, 参加人数の影響の分析 ○森田将和, 秋山英三</p> <p>2J1-4 ハイブリッドロケットエンジンの概念設計最適化問題におけるバレート解の解析に関する一考察 ○工藤文也, 吉川大弘, 古橋武</p> <p>2J2-2 Dungの議論意味論を計算するニューラルネットワークの構成 ○後藤義明, 沢村一</p>	<p>企業展示</p> <p>インタラクティブセッション (展示のみ)</p>
10:35	11:55	<p>2I2 探索・最適化・制約充足(2)</p> <p>2I2-1 部分的形質遺伝に基づくACOによる制約充足問題の解法 ○早川大貴, 水野一徳, 長澤圭孝, 小野智司, 西原清一, 佐々木整</p> <p>2I2-3 安定マッチングモデルに基づく従業員配置の最適化 ○檀裕也, 林綾太</p> <p>2I1-4 階層グラフ書換えモデルを拡張したHyperLMNtalの実現 小川誠司, ○目黒学, 上田和紀</p>	<p>2J3-NFC2 近未来チャレンジ(サバイバル) Wikipediaマイニング</p> <p>2J3-NFC2-1 言語横断共訓練によるWikipediaからの上位下位関係の獲得 ○呉鍾勲, 山田一郎, 内元清貴, 鳥澤健太郎, 橋本力</p> <p>2J3-NFC2-2 Wikipediaを用いた地名の包含関係情報の抽出 竹中均, ○吉岡真治</p> <p>2J3-NFC2-3in Wikipediaを知識源とするブログ記事の観点分類 ○横本大輔, 牧田健作, 宇津呂武仁, 河田容英, 福原知宏</p> <p>2J3-NFC2-5 日本語Wikipediaからプロパティを備えたオントロジーの構築 ○玉川奨, 関本有佳, 森田武史, 山口高平</p> <p>2J3-NFC2-6in Wikipedia SOM ○中山浩太郎</p>		
14:45	17:00	<p>2H2 AI応用-産業システムとバイオインフォマティクス</p> <p>2H2-2 室内の外光分布のモデル化を用いて個別照度環境を実現する照明システム 三木光範, ○吉井拓郎, 廣安知之, 吉見真聡, 米本洋幸</p> <p>2H2-4 クラウドデータセンタ運用業務のモデル化と自動化システムの提案 ○井上哲也, 山田大輔, 桑田喜隆</p> <p>2H2-5 機器の高調波特性に基づく非侵入型モニタリング ○中北正武音, 小野田崇</p> <p>2H2-6 高齢者介護施設における従業員作業プロセスの可視化に関する研究 ○福原知宏, 三輪洋晴, 本村陽一</p> <p>3I2-1in 蛋白質表面形状分析手法PROTEINを用いたポケット形状評価 ○金子彩香, 伊藤貴之</p> <p>3I2-2 論理モデルによるグルコース抑制機構のパスウェイ補完 ○坂本悠, 山本泰生, 岩沼宏治</p>			
17:00	18:00	<p>参加者交流会 (小岩井農場)</p>			
18:00	20:00				

※ 発表時間 お知らせのベルは12分, 15分, 20分で鳴ります。発表15分間, 質疑応答5分間となります。

6月3日(金)		L ホール(7F)	A 会議室 803	B 研修室 812	C 研修室 810
開始	終了				
9:00	10:20	3L1 AI レクチャー3 研究会紹介: 身体知 SKL*4 「身体知研究会のご紹介」 藤波努氏 (北陸先端科学技術大学院大学)	3A1-OS11a 仕掛学(1) 3A1-OS11a-1 仕掛学の試み ○松村真宏 3A1-OS11a-2 他者行動の提示がゴミ分別へ与える影響の分析 ○宮井康宏, 上西啓介, 松村真宏 3A1-OS11a-3 時計がタスクパフォーマンスに与える影響 ○山根承子, 松村真宏 3A1-OS11a-4 ライブストリーミング配信されたイベントがコミュニケーション形成に与える影響 ○白水菜々重, 松下光範	3B1-OS22b 記号創発ロボティクスとマルチモーダルセマンティックインタラクション (2) 3B1-OS22b-1 Spoken Interface for Correcting Phoneme Recognition Errors in Learning of Unknown Words ○左伴, 住井泰介, 岩橋直人, 中野幹生, 船越孝太郎, 岡夏樹 3B1-OS22b-2 指示詞と普通名詞が混在している中での意味獲得 ○荒木修, 西垣貴典, 植村竜也, 中谷仁, 尾関基行, 岡夏樹, 深田智, 小島隆次 3B1-OS22b-3 回帰モデルに基づく言語・非言語指示パターンによる移動ロボットの制御のための獲得 ○伊豆藏祐, 岡田将吾, 西田豊明 3B1-OS22b-4 ロボットの語意獲得のためのユーザの発話分類 中谷仁, 植村竜也, 荒木修, 西垣貴典, 尾関基行, ○岡夏樹 3B1-OS22b-5 神経力学モデルによるロボットの言語・運動の統合的認知 ○尾形哲也, 日下航, 奥乃博 3B1-OS22b-6 運動と自然言語の統計的推論を用いた運動データベースの設計 ○高野渉 3B1-OS22b-7 オントロジーアライメントに基づくヒューマンロボットインタラクション ○小林昭太郎, 後藤あいら, 山口高平 3B1-OS22b-8 倒立二輪型移動ロボットによる人間の動的動作模倣のための身体部位マッピング 高橋佐多弥, ○高橋泰岳, 前田陽一郎, 中村恭之	3C1-OS14 ネットワークが創発する知能 3C1-OS14-1 複雑ネットワークに対するノード分類法 ○湯浅友幸, 白山晋 3C1-OS14-2 ノードの類似性が情報伝播に与える影響について ○白山晋, 永田勝也, 亀山周明 3C1-OS14-3 災害復興時の地域 SNS におけるコミュニケーションネットワークの分析 ○山本仁志, 小川祐樹, 和崎宏, 後藤真太郎 3C1-OS14-4 コミュニティ構造の時間発展に対する Axelrod 文化モデルの拡張 ○石川孝 3C1-OS14-5 交通ネットワーク上の関連地名の分散パターン分析 ○風間一洋 3C1-OS14-6 自由結合ネットワークと創発的学習手法 橋本武法, ○中山功一 3C1-OS14-7 系のジレンマ環境解消のための Influencer の導入とその配置法の考察 ○栗山俊通, 荒井幸代 3C1-OS14-8 ミツバチの採餌行動を模した最短経路探索法 ○古川まき, 鈴木泰博
10:35	11:55	緊急企画 3 公開対談 「震災からの復興に科学技術はどう貢献できるか」*8 対談者: 神成淳司 (慶應大, 復興構想検討部会構成員), 松原仁 (はこだて未来大)	3A1-OS11a-5 余暇という視点から生活をリデザインする試み ○坂田彩衣, 坂井田 瑠衣, 諏訪正樹 3A1-OS11a-6 語りカメラ・プレーヤ: 物語による空間体験の拡張支援ツール ○栗林賢, 諏訪正樹 3A1-OS11a-7 発話権取引意思決定の場におけるコミュニケーション支援のためのメカニズムデザイン ○古賀裕之, 谷口忠大	3B2-OS22c 記号創発ロボティクスとマルチモーダルセマンティックインタラクション (3) 3B1-OS22c-1 社会的インタラクションの進化に関する構成論的アプローチ ○有田隆也 3B1-OS22c-2 調音運動の one-model を用いた音声認識・合成の改良 ○新田恒雄, 小野田高幸, 荒木厚太, 入部百合絵, 桂田浩一 3B1-OS22c-3 第 2 言語学習のためのロボット援用教育 ○寄田明宏, 久保田直行 3B1-OS22c-4 共同注視と模倣によるコミュニケーションロボットとの関係性の変容 ○齋藤千夏 3B1-OS22c-5 人とロボットの対話インタラクションにおける頭部動作の効果における考察 ○劉超然, 石井カルロス寿憲, 石黒浩 3B1-OS22c-6 表情模倣における表情合成手法の比較 ○錦内優輝, 桂田浩一, 入部百合絵, 新田恒雄 3B1-OS22c-7 階層ディリクレ過程を用いたマルチモーダル物体概念の形成 ○中村友昭, 長井隆行, 岩橋直人 3B1-OS22c-8 階層 Pitman-Yor 言語モデルを用いた動作解析 ○長坂翔吾, 谷口忠大 3B1-OS22c-9 ユーザとのインタラクションに基づく学習を利用したロボットのタスクプログラミング ○板谷純希, 中村友昭, 長井隆行 3B1-OS22c-10 階層 Pitman-Yor 言語モデルを用いた自動作曲手法の提案 ○白井亨, 谷口忠大	3C2-OS19 知的対話システム 3C2-OS19-1 対話ロボットのマルチエキスパートモデル RIME の拡張性向上による柔軟な対話行動制御の実現 ○中野幹生, Raux Antoine, 竹内蒼羽, 船越孝太郎 3C2-OS19-3 アクション継続長制御を用いた P O M D P による対話制御 ○南泰浩, 目黒豊夫, 東中竜一郎, 堂坂浩二, 前田英作 3C2-OS19-5 対話エージェントのための発話候補絞り込み ○岩田直之, 平井尚樹, 稲葉通将, 島海不二夫, 石井健一郎 3C2-OS19-6 対話からの話者のプロフィール情報自動獲得 ○稲葉通将, 島海不二夫, 石井健一郎 3C2-OS19-7 思考喚起型対話におけるユーザ対話意欲の分析 ○堂坂浩二, 奥梓, 東中竜一郎, 南泰浩, 前田英作 3C2-OS19-8 ペット型ロボットを想定した知識処理利用の雑談型自由対話システム ○高柳俊祐, 中山敬太, 石川勉 3C2-OS19-9 英語のリズムを教えるコミュニケーションロボットを指して ○船越孝太郎, 中野幹生, 永田亮 3C2-OS19-10 質問応答と自発的発話の組み合わせによる複数人会話話性化戦略 ○齋藤彰弘, 松山洋一, 藤江真也, 小林哲則 3C2-OS19-12 ラダリング対話エンジンの商品問い合わせへの適用 ○下畑さより, 北村美穂子, 介弘哉哉, 村田樹樹
13:00	17:30	3L3-OS17 人と環境にみる高次元のデータフローの生成と解析 3L3-OS17-1 人と環境にみる高次元のデータフローの生成と解析 池上高志, ○岡端起 3L3-OS17-2 デジタルミュージアムとライブログ ○廣瀬通孝 3L3-OS17-3 Sensor enabled cyber-physical coupling ○徳田英幸 3L3-OS17-4 固有ベクトルに基づくネットワークの中心性とその応用 ○増田直紀 3L3-OS17-5 大規模ネットワークにおけるリンクの質の学習 ○森純一郎 14:30~15:15 パネルディスカッション 1 3L3-OS17-6 アンドロイドと私 ○石黒浩, 池上高志 3L3-OS17-7 マルチモーダルデータに基づいた多人数インタラクションの構造理解 ○角康之 3L3-OS17-8 ヒトの行動意図の推定と誘導 ○前田太郎 3L3-OS17-9 鳥の歌の発達学習ダイナミクス ○笹原和俊 3L3-OS17-10 都市におけるジオタグ付きツイートデータの統計 ○橋本康弘 16:30~17:15 パネルディスカッション 2 3L3-OS17-11 人と環境にみる高次元のデータフローの生成と解析 ○池上高志	3A2-OS11b 仕掛学 (2) 3A2-OS11b-1 招待講演 オープンコミュニケーションの共感的視座 ○岡本雅史 3A2-OS11b-3 自発的なエコドライブを促す情報提示法の提案 ○平岡敏洋, 西川聖明, 塩瀬隆之, 川上浩司 3A2-OS11b-4 思考を概念化するための視覚表現の研究 ○田中泉, 小川俊二 3A2-OS11b-5 招待講演 「仕掛学」の実験研究からのアプローチ ○松田昌史 3A2-OS11b-7 選好形成と行動誘導 ○水野誠 3A2-OS11b-8 マルチエージェントシステムを用いた社会の自律的形成 ○上野ふき, 鈴木泰博 3A2-OS11b-9 ライトニングトークとパブでの立食パーティーによるコラボレーション促進の試み (2) ○有元よしの, 岡本真, 大向一輝 3A2-OS11b-10 顧客主導による店舗間紹介文化の醸成 岡本真, ○折田明子, 加藤学, 松野将宏	3B2-OS22e 記号創発ロボティクスとマルチモーダルセマンティックインタラクション (3) 3B1-OS22e-1 社会的インタラクションの進化に関する構成論的アプローチ ○有田隆也 3B1-OS22e-2 調音運動の one-model を用いた音声認識・合成の改良 ○新田恒雄, 小野田高幸, 荒木厚太, 入部百合絵, 桂田浩一 3B1-OS22e-3 第 2 言語学習のためのロボット援用教育 ○寄田明宏, 久保田直行 3B1-OS22e-4 共同注視と模倣によるコミュニケーションロボットとの関係性の変容 ○齋藤千夏 3B1-OS22e-5 人とロボットの対話インタラクションにおける頭部動作の効果における考察 ○劉超然, 石井カルロス寿憲, 石黒浩 3B1-OS22e-6 表情模倣における表情合成手法の比較 ○錦内優輝, 桂田浩一, 入部百合絵, 新田恒雄 3B1-OS22e-7 階層ディリクレ過程を用いたマルチモーダル物体概念の形成 ○中村友昭, 長井隆行, 岩橋直人 3B1-OS22e-8 階層 Pitman-Yor 言語モデルを用いた動作解析 ○長坂翔吾, 谷口忠大 3B1-OS22e-9 ユーザとのインタラクションに基づく学習を利用したロボットのタスクプログラミング ○板谷純希, 中村友昭, 長井隆行 3B1-OS22e-10 階層 Pitman-Yor 言語モデルを用いた自動作曲手法の提案 ○白井亨, 谷口忠大	3C2-OS19 知的対話システム 3C2-OS19-1 対話ロボットのマルチエキスパートモデル RIME の拡張性向上による柔軟な対話行動制御の実現 ○中野幹生, Raux Antoine, 竹内蒼羽, 船越孝太郎 3C2-OS19-3 アクション継続長制御を用いた P O M D P による対話制御 ○南泰浩, 目黒豊夫, 東中竜一郎, 堂坂浩二, 前田英作 3C2-OS19-5 対話エージェントのための発話候補絞り込み ○岩田直之, 平井尚樹, 稲葉通将, 島海不二夫, 石井健一郎 3C2-OS19-6 対話からの話者のプロフィール情報自動獲得 ○稲葉通将, 島海不二夫, 石井健一郎 3C2-OS19-7 思考喚起型対話におけるユーザ対話意欲の分析 ○堂坂浩二, 奥梓, 東中竜一郎, 南泰浩, 前田英作 3C2-OS19-8 ペット型ロボットを想定した知識処理利用の雑談型自由対話システム ○高柳俊祐, 中山敬太, 石川勉 3C2-OS19-9 英語のリズムを教えるコミュニケーションロボットを指して ○船越孝太郎, 中野幹生, 永田亮 3C2-OS19-10 質問応答と自発的発話の組み合わせによる複数人会話話性化戦略 ○齋藤彰弘, 松山洋一, 藤江真也, 小林哲則 3C2-OS19-12 ラダリング対話エンジンの商品問い合わせへの適用 ○下畑さより, 北村美穂子, 介弘哉哉, 村田樹樹

6月3日(金)		D 研究室 811	E 会議室 701	F 会議室 702	G 会議室 703
開始	終了				
9:00	10:20	<p>3D1-OS16 「作ることからの学習」と支援環境</p> <p>3D1-OS16-1 探求学習時の学習目標に着目した逆引きリファレンス作成環境の構築 ○三好康夫, 芳沢将宏, 田所亮, 金西計英</p> <p>3D1-OS16-2 コミュニティによるハイパー空間地図の作成を通じたWeb-based Learning 支援環境の設計 ○長谷川忍, 李航宇, 太田光一, 柏原昭博</p> <p>3D1-OS16-3 主体的学習における知識洗練化を指向した知識外化手法 ○成田幸紀, 岡本竜</p> <p>3D1-OS16-4 Web からの学習シナリオ作成による学習とその効果 ○柏原昭博, 川崎暁, 秋山直登</p> <p>3D1-OS16-5 問題スキーマの洗練としての作問活動のモデル化 ○平嶋宗</p>	<p>3E1 エージェント-ヒューマンエージェントインタラクション (1)</p> <p>3E1-1 料理イベント支援のためのコミュニケーションプランニングの提案 ○三戸誠, 浜口和也, 藤本久慶, 菱山玲子</p> <p>3E1-2 1歳児と母親の相互調整に基づく摂食スキルの習得 ○外山紀子</p> <p>3E1-3 事例ベースを用いた擬人化エージェントのしぐさ表出 ○尾本和也, 岡田将吾, 新田克己</p> <p>3E1-4 Online BARNGA using Touch Panel ○許勁, 大村英史, 片上大輔, 岡田将吾, 新田克己</p>	<p>3F1 Web マイニング-構造抽出</p> <p>3F1-1 Set Expansion of Low-Frequency Semantic Relations ○Horie André Kenji, 石塚満</p> <p>F1-2 動的ネットワークのマイニングと企業価値の予測 ○金英子, Lin Ching-Yung, 松尾豊, 石塚満</p> <p>3F1-3 Affinity Propagation によるコミュニティ抽出 ○杉原貴彦, 村田剛志</p> <p>3F1-4 確率モデルを用いた Web ブロックの役割推定手法とその応用 ○佐野博之, 白松俊, 大園忠親, 新谷虎松</p>	<p>3G1 知識の利用と共有-オントロジー (1)</p> <p>3G1-1 サービスオントロジー構築に向けた基礎的考察 ○住田光平, 來村徳信, 笹嶋宗彦, 溝口理一郎</p> <p>3G1-3 色刺激に対する印象と感情における関係構造の考察 ○村松慶一, 戸川達男, 小島一見, 松居辰則</p> <p>3G1-4 授業設計における理論・実践の両知識に基づく文脈的内省支援 ○笠井俊信, 永野和男, 溝口理一郎</p> <p>3G1-5 疾患オントロジーにおけるバランス複合異常と汎用異常連鎖に関する考察 ○山縣友紀, 国府裕子, 古崎晃司, 今井健, 大江和彦, 溝口理一郎</p>
10:35	11:55	<p>3D1-OS16-6 作問学習における例の再産出活動支援の効果の実験的検討 ○小島一見, 三輪和久, 松居辰則</p> <p>3D1-OS16-7 共同制作を通じた外国語習得と ICT 支援 ○砂岡和子, 藤岡樹, 鄭偉</p>	<p>3E2 エージェント-ヒューマンエージェントインタラクション (2)</p> <p>3E2-1 人間とエージェントの協調によるポーカー戦術獲得手法の提案 ○大曾根主輔, 鬼沢武久</p> <p>3E2-2 ヒューマンエージェントインタラクションを通じた人間の選好構造の推定 大本義正, 三宅峰, ○箭内亮太, 西田豊明</p> <p>3E2-3 T-SHOW : 実世界移動エージェントを用いたオブジェクトの所有権情報提示 ○植田俊輔, 谷口祐司, 大澤博隆, 今井倫太</p>	<p>3F3 Web マイニング-話題・属性抽出</p> <p>3F3-1 エンティティ関係グラフを用いた属性抽出に関する研究 ○森純一郎</p> <p>3F3-2 潜在トピックの類似度に基づくトピック追跡への取り組み ○芹澤翠, 小林一郎</p> <p>3F3-4in Web 上のライフストリームからのユーザ行動情報の抽出 ○佐々木健太, 長野伸一, 長健太, 川村隆浩</p> <p>3F3-5 ウェブページ内の階層構造を考慮した本文抽出技術 ○藤田尚樹, 安田宜仁, 片淵典史, 片岡良治</p> <p>3F2-4in トピックモデルを用いた消費者場面毎の競合分析 ○川中翔, 宮田章裕, 東中竜一郎, 星出高秀, 藤村考</p>	<p>3G2 知識の利用と共有-オントロジー (2)</p> <p>3G2-2 デバイスオントロジーに基づく細胞死に関する不確定要素の記述 ○山内千尋, 小島一見, 松居辰則</p> <p>3G2-3in オントロジーに基づく知識継承支援システムの再利用可能性 ○松井信也, 石川達也, 岡部雅夫, 山口高平</p> <p>3G2-4 人工物の定義と機能との関係性に関する一考察 ○來村徳信, 溝口理一郎</p>
13:00	14:40	<p>3D2-OS8 身体知の表現と獲得</p> <p>3D2-OS8-4 表面筋電図を用いた柔道の駆け引きの「技」による崩し動作の分析 ○高木雅也, 藤波努</p> <p>3D2-OS8-5 デフォルト動作と注意的言語表現を用いて人間の動作をコーチャングするロボットシステムの研究 ○奥野敬丞, 稲岳哲也</p> <p>3D2-OS8-6 歌唱評価のための指導者知識に基づく合唱学習支援 ○香山瑞恵, 伊東一典, 浅沼和志, 橋本昌巳, 大谷真</p> <p>3D2-OS8-8 バasketボールのシュート時の熟練者と初心者の全身フォーム比較分析と学習支援環境の設計 ○安松谷亮宏, 曾我真人, 瀧寛和</p> <p>3D2-OS8-9 チェロのスピッカート奏法の習得について ○古川康一, 升田俊樹, 西山武繁</p>	<p>3E3-OS20 Linked Data とオントロジー</p> <p>13:00~13:05 オープニング</p> <p>3E3-OS20-1in Web 上のライフストリームの構造化に関する考察 ○長野伸一, 佐々木健太, 上野晃嗣, 長健太, 川村隆浩</p> <p>3E3-OS20-2 多項関係を活用した行為データからの興味予測 ○則のぞみ, Bollegala Danushka, 石塚満</p> <p>3E3-OS20-3 Linked Data を利用した対象文章の情報拡張への取り組み ○大西可奈子, 小林一郎, 岩爪道昭</p> <p>3E3-OS20-4 日本語 Linked Data に基づくモビリティサービスの実現 飯島千絵, ○森田武史, 榎本善太郎, 山口高平</p> <p>3E3-OS20-5 会計ドメインにおけるRDFモデルの構築とLinked Data との連携 ○鈴木健太, 山口高平</p> <p>3E3-OS20-6 セマンティック Web における知識発見プロセス ○市瀬龍太郎, Kappara Venkata Narasimha Pavan, Vyas O.P.</p> <p>3E3-OS20-7 集合知データベース Wedata の構築と運用 ○江渡浩一郎, 沢田洋平</p> <p>3E3-OS20-8 Web サイエンス基盤のための大規模意味資源のスケラブルな集積化の試み ○岩爪道昭, 河原大輔, 兼岩憲, 赤峯享, 加藤義清, 大西可奈子, 小林一郎</p> <p>3E3-OS20-9 日本における Linked Data の普及にむけて ○武田英明, 嘉村哲郎, 加藤文彦, 大向一輝, 高橋徹, 上田洋</p>	<p>3F2-4in トピックモデルを用いた消費者場面毎の競合分析 ○川中翔, 宮田章裕, 東中竜一郎, 星出高秀, 藤村考</p> <p>3F4 Web マイニング-利用分析</p> <p>3F4-1 タグ付けスタイルの時間的変化 ○高橋公海, 佐藤進也, 中村哲也, 松尾真人</p> <p>3F4-2in Web ページ閲覧行動分析のためのブラウザ操作ログ収集ツール ○杉田賢治, 福原知宏, 増田英孝, 中川裕志</p> <p>3F4-3 サーチエンジックエリ分析による情報タイプの抽出 ○中渡瀬秀一, 大山敬三</p>	<p>3G3 知識の利用と共有-ナレッジマネジメントと知識ベース</p> <p>3G3-2in 行動根拠の納得と実行を促進する人間行動モデル CHARM ○西村悟史, 來村 徳信, 笹嶋宗彦, ウィリアムソン 彰子, 木下智香子, 服部兼敏, 溝口理一郎</p> <p>3G3-3 継続的な知識構築を支援する知識構造化システムの開発とその利用 ○神田 賢一, 大本義正, 西田豊明</p> <p>3G3-4 合成に関して閉じているトピックマップ問い合わせ言語の提案と実装 ○小暮陽太, 篠埜功, 木村昌臣</p>
14:55	16:15	<p>3D2-OS8-10 運動学習初心者のための重心移動可視化システムの構築 ○川越喬純, 曾我真人, 瀧寛和</p> <p>3D2-OS8-11 身体知を引き出すアンダーウェアの開発?触覚が引き出す姿勢制御 ○跡見順子, 跡見友章, 廣瀬昇, 清水美穂, 桜井隆史</p> <p>3D2-OS8-12 間合いの可視化による駆け引きスキルの体得支援ツールのデザイン ○西山武繁, 松原正樹, 諏訪正樹</p>	<p>3E3-OS20-10 海外における「Linked Data とオントロジー」コンテスト ○乙守信行</p> <p>16:40~16:55 インタラクティブ発表の報告</p> <p>16:55~17:00 クロージング</p>		<p>3G4 知識の利用と共有-知識共有</p> <p>3G4-1 ナノ知識探索プロジェクト: 実験記録からの知識発見(第2報) ○吉岡真治, Dieb Thaeer, 原真二郎, 富岡克広, 福井孝志</p> <p>3G4-3 電子会議への途中参加支援のためのダイジェスト提示システムの効果 ○水田賢志, 菱山玲子</p> <p>3G4-4in 文化財のソーシャルネットワークの提案 ○松岡秀一, 亀井宏行, 橋本泰一, 阿兄雄之, 澤澤真佑</p>
16:30	17:30				

6月3日(金)					
開始	終了	H 学習室 1 (7F)	I 学習室 4 (7F)	J 学習室 5 (7F)	P 会議室 804
8:50				3J1-OS7 SAT 技術の理論、実装、応用	
9:00	11:55	3H1-OS6 環境貢献と AI 3H1-OS6-1 森林と産業の生態系を結合する ○松井孝典, 松本慎平, SHAW Robert, 加藤悟, 町村尚 3H1-OS6-2in 紙と電子メディアのCO2 排出量の比較 ○柴田博仁, 大村賢悟 3H1-OS6-3 環境効率評価のためのオフィス業務量の推定 ○大山 努 3H1-OS6-4in 環境貢献ワークショップにおける個人視点映像の利用法 ○津田侑, 森 幹彦, 近藤一晃, 小泉敬寛, 喜多一, 中村裕一 3H1-OS6-5 招待講演 グリーン AI の期待と課題 ○上野晴樹 3H1-OS6-8 Kernel SOM による燃料電池の視覚的損傷評価 ○福井健一, 北川哲平, 佐藤一永, 水崎純一郎, 沼尾正行 3H1-OS6-9 エネルギー使用量の見える化システムの開発 ○伊藤裕二		3J1-OS7-1in 整数有限領域上の制約充足問題のコンパクトかつ効率的な SAT 符号化 ○丹生智也, 田村直之, 番原睦則 3J1-OS7-2 SAT 符号化を用いた釣合い型不完備ブロック計画の構成 松中春樹, 丹生智也, ○番原睦則, 田村直之 3J1-OS7-3 QMaxSAT: Q-dai MaxSAT ソルバー ○越村三幸, 安宣輝, 藤田博, 長谷川隆三 3J1-OS7-4 基数制約の概念を持つ SAT ソルバの設計と評価 ○山根裕二, 徐曉旻, 上田和紀 3J1-OS7-5 Slice Sampling を用いた SAT 技術による確率推論 ○山口雅博, 佐藤泰介, 石島正和 3J1-OS7-6 値変更コスト付き動的 CSP の定式化とその解法 ○波多野大智, 平山勝敏 3J1-OS7-7 Nelson-Oppen 法を組み込んだ SMT ソルバの設計 ○福田寿志, 岩沼宏治, 山本泰生 3J1-OS7-8 SOL タブロー計算法に基づく命題論理の充足可能性判定器の実現 ○鈴木健士郎, 鍋島英知 3J1-OS7-9 一般双対化問題における冗長節生成の抑制法とその評価 ○山本泰生, 鍋島英知, 岩沼宏治	企業展示 インタラクティブセッション (展示のみ)
13:00	16:30	3H2-OS3 意味と理解のコンピュテーティング 3H2-OS3-1 部分方向性組み合わせ論理の計算論的性質 ○尾崎博, 戸次大介 3H2-OS3-2 前提記述のための動的論理の証明論構築に向けて ○石下裕里, 戸次大介 3H2-OS3-3 条件論理 C_b とそのタブローシステム ○尾崎有梨, 戸次大介 3H2-OS3-4 文書上の事象に基づいた潜在的トピック推定 ○北島理沙, 小林一郎 3H2-OS3-5 招待講演 動詞項構造シンソーラの構築 ○竹内孔一 3H2-OS3-6 語彙概念構造を用いた語彙間意味関係グラフの自動構築 ○松林優一郎, 宮尾祐介, 相澤彰子 3H2-OS3-7 関連研究に関する記述の分析による論文間の意味的関係の抽出 ○亀田光宙, 武田英明, 相澤彰子 3H2-OS3-8 文章の隣接グラフ化とグラフマッチングに基づく判例文の類似度計算 ○野坂卓矢, 原口誠 3H2-OS3-9 視覚情報を用いて対話を行うシステムの試作 ○野口靖浩, 麻生英樹, 高木朗, 小林一郎, 近藤真, 岩橋直人, 伊東幸宏 3H2-OS3-10 自然言語の生成性について ○麻生英樹		3J2-OS10 交通・移動・物流と AI 3J2-OS10-1 共有資源の社会的利用と解構造 ○小野良太, 川村秀憲, 鈴木恵二 3J2-OS10-2 学習アルゴリズムを導入したマルチエージェント交通流シミュレーション ○内田英明, 藤井秀樹, 吉村忍 3J2-OS10-4 制御策に対する運転者の意思決定が交通流に与える影響 ○関岡雄太, 荒井幸代 3J2-OS10-5 オンデマンドバス予約簡便化のための利用推薦アルゴリズムの研究 ○杉浦孝光, 大和裕幸, 坪内孝太, Rudy Raymond 3J2-OS10-3 マルチエージェントモデルによる分散型リアルタイム信号機制御システム ○白井嵩士, 小中裕次郎, 矢野純史, 西村茂樹, 香川浩司, 森田哲郎, 沼尾正行栗原聡 3J2-OS10-6 オンデマンド交通運行計画生成アルゴリズムの地域適合理化 ○坪内孝太, 大和裕幸, 柳澤龍 3J2-OS10-7 道路橋地震応答の可視化による自動車運転者の地震時反応特性の評価 ○北村健, 丸山喜久 3J2-OS10-8 スマートシティはここで: 交通網デザイン ○中島秀之, 白石陽, 松原仁, 野田五十樹	
	17:30				

*1-1 招待講演 瀬名秀明 氏 (SF 作家) 「なぜミクロスはスネ夫並みの知能なのか～人工知能と物語のはるかな未来～」

概要 2011 年春にリメイク映画が公開された、藤子・F・不二雄の『大長編ドラえもん のび太と鉄人兵団』は、「ひとりの人間がロボットのユートピア社会を設計することは可能なのか」というハードな主題を持つ傑作漫画であった。この漫画には人工知能を搭載する多彩なロボットが登場するが、なかでも興味深いのはスネ夫が持つヒト型ホビーロボット (ミクロス) の設定である。原作漫画と 1986 年版のアニメ映画を比べてみてほしい。ドラえもんから人工知能を授かったミクロスは、原作では「人間並みの知能」と説明されるが、映画版では主人である「スネ夫並みの知能」と表現されている。このわずかな違いは、しかし現代において先端の人工知能 SF を描く際に、重要なポイントのひとつとなり得る。

「人間並みの知能」を考えることの可能性と限界はどこにあるか。この講演では、演者が 2011 年 2 月に発表したノベライズ長編『小説版ドラえもん のび太と鉄人兵団』(小学館刊)のエピソードを皮切りに、古今の人工知能 SF を参照しながら、人工知能研究の未来ヴィジョンと物語が持つ想像力の交差点を探ってゆく。知能と身体性、社会、未来、創造性などがキーワードとなるだろう。わかりやすく肩の凝らない講演にしますので、くつろいでお聴きいただければ幸いです。

*1-2 特別企画 「脳科学応用と AI」(13:45-16:30)

概要 脳科学分野は、信号処理技術、イメージング技術やバイオテクノロジーを応用した計測技術の進歩により、20 年前のニューロブーム当時に比べて格段に進歩しています。こうした背景から BMI、リハビリテーション、神経経済学などの新しい応用分野が見え始めており、今後は、AI 分野と脳科学との接点が大きく拡大してゆくと考えられます。

そこで JSAI2011 では、4 名の講演者を招き、レクチャーとパネルディスカッションからなる特別企画を開催します。当セッションでは、まず冒頭に産総研の長谷川良平先生による脳科学の基礎から応用までをカバーした基調講演を行います。その後、東北工大の加納慎一郎先生と大阪大学の西條辰義先生から、脳科学に基づく応用事例をそれぞれご紹介いただきます。最後に、3 先生に大阪大学の沼尾正行先生を加えたパネルディスカッションを行い、脳科学応用のこれまでと今後について考えます。

*2 1P2 インタラクティブ発表

インタラクティブ発表のみ (19 件) ※ 1P2-"lb"の発表は Late Breaking 発表をあらわします。

- 1P2-1in ユースケース記述の構造化とその活用 ○竹内 広宜, 中村 大賀, 山口 高平
- 1P2-2in PSI の確率的表現とクラス分類への応用 ○箕浦 健太郎, 田村 哲嗣, 速水 悟
- 1P2-3in 場を活性化させる役回りの自己開拓手法の提案 ○坂井田 瑠衣, 小林 郁夫, 荻田 彰子, 諏訪 正樹
- 1P2-4in 検索新聞: 可読性に着目した検索情報提示システム ○関谷 英樹, 祖父江 翔, 浅倉 優介, 田村 哲嗣, 速水 悟
- 1P2-5in 多地点からの画像に基づく HAI 用没入型仮想空間の構築 ○森 慎悟, 大本 義正, 西田 豊明
- 1P2-6in メタデータ付き推薦のためのグラフマイニング ○堤田 恭太, 中辻 真, 内山 俊郎, 藤村 考
- 1P2-7in 発達尺度を利用したヒトレベル人工知能の段階的表現 ○城戸 将徳, 伊藤 秀昭, 福本 尚生, 和久屋 寛, 古川 達也
- 1P2-8in 統合議論環境 IAE の実装 ○丹内 学
- 1P2-9in 説明員と見学者の身体配置が博物館展示説明の誘導に及ぼす影響 ○周藤 沙月, 角 康之, 塩瀬 隆之
- 1P2-10in 発想支援のためのテキストマイニング ○イ スンジウ
- 1P2-11in 緩い対称性モデルのゲームへの応用 ○西村 友伸, 齋藤 慧太郎, 丸山 涼平, 大用 庫智, 高橋 達二
- 1P2-12in 認知バイアス調整機構 LS の Q 学習への実装とその機能 ○清水 隆宏, 横川 純貴, 甲野 佑, 高橋 達二
- 1P2-lb-1in 携帯電話の利用傾向に基づくアプリケーション推薦法の提案 巖 康平, 福井 健一, ○森山 甲一, 沼尾 正行, 栗原 聡
- 1P2-lb-2in 情報価値創造基盤の提案 ○河又 恒久, 有熊 威, 白石 展久, 小山 和也, 奥村 明俊
- 1P2-lb-3in 2 進符号化を活用した高速かつ柔軟なクラスタリング ○杉山 麿人, 山本 章博
- 1P2-lb-4in 劣モジュラ最適化に基づいたグラフ系列のクラスタリング ○岸本 卓也, 猪口 明博, 河原 吉伸, 鷲尾 隆
- 1P2-lb-5in モーションキャプチャを用いた動作比較のための DP マッチング評価基準の検討 伊藤 陽脩, 丸谷 宜史, 平山 高嗣, 梶田 将司, ○間瀬 健二
- 1P2-lb-6in 多視点映像視聴支援のためのマルチセンサを用いた視点選択手法の検討 ○角谷 昇一郎, 北出 卓也, 榎堀 優, 丸谷 宜史, 梶田 将司, 間瀬 健二
- 1P2-lb-7in 編集履歴と著者の信頼度を用いた Wikipedia の記述信頼度表示システム ○鈴木 優, 吉川 正俊

口頭発表とインタラクティブ発表の両方 (34 件)

- 1D1-2in 単一グラフ系列からの頻出パターン列挙 ○山岡 歩, 猪口 明博, 鷲尾 隆
- 1D1-4in 宇宙開発と社会との新たな連関を探る トピックブリッジング手法 ○石川 雄基, 佐藤 真, 堀 浩一, 赤石 美奈
- 1D3-1in 長方形の空間充填による無閉路有向グラフの可視化 ○東原 真希, 伊藤 貴之
- 1D3-2in 地図上の水防災データ可視化における画面配置と詳細度制御 ○八木 佐也香, 伊藤 貴之, 黒川 真由美, 伊豆 裕一, 米山 貴久, 小原 隆志
- 1E4-2in 物体にキャラクターイメージを想起させる情報提示手法のオーサリングツール ○石井 健太郎, 大澤 博隆, 山田 誠二
- 1E4-3in アンビエントな車内情報空間を実現するための運転に関する嗜好モデルの構築
○福井 良輔, 笹嶋 宗彦, 岡本 圭介, ナイワラ P. チャンドラシリ, 那和 一成, 溝口 理一郎
- 1G1-2in 非定常 N 本腕バンディット問題に対する人間の認知バイアスの適用 ○大用 庫智, 甲野 佑, 高橋 達二
- 1H1-1in 視点を自由に設定できる人物画の輪郭線スケッチ学習支援環境の構築 ○山田 卓, 曾我 真人, 瀧 寛和
- 1H1-3in オントロジー工学的モデリングによる学習指導案からの経験的知識抽出に向けて ○林 雄介, 笠井 俊信, 溝口 理一郎
- 1I1-1in ウォークスルー型爆発物探知装置と分散カメラ群とを連携した実時間人物追跡
○川口 洋平, 永野 久志, 松原 大輔, 影広 達彦, 高田 安章, 橋本 雄一郎, 廣池 敦
- 2E2-3in 機械学習・アフィリエイト ID・HTML 構造の類似性の併用によるスプログ検出 ○森尻 惇宜史, 片山 太一, 宇津呂 武仁, 河田 容英, 福原 知宏
- 2E3-4in デリクレ過程を用いたアカウントを共有するユーザの購買のモデリング ○甲谷 優, 岩田 具治, 内山 俊郎, 藤村 考
- 2F1-2in 印象語と仕様データのマッピングに基づく情報検索サービス ○多川 勇介, 相原 康弘, 王 慧俊, 南 裕也, 並河 大地, 金子 雅志, 山口 高平
- 2F2-2in オフィスワーク向けライフログ生成のためのセンサデータと操作履歴からのキーワード抽出
○岡本 昌之, 渡辺 奈夕子, 長野 伸一, 長 健太, 川村 隆浩
- 2G3-5in 実数値空間上の頻出パターン最大化によるパターン抽出法 ○稲場 大樹, 福井 健一, 佐藤 一永, 水崎 純一郎, 沼尾 正行
- 2J1-1in MusiCube: 特徴量空間における対話型進化計算を用いた楽曲提示インタフェース ○斎藤 優理, 伊藤 貴之
- 3F2-4in トピックモデルを用いた消費者場面毎の競合分析 ○川中 翔, 宮田 章裕, 東中 竜一郎, 星出 高秀, 藤村 考

3F3-4in Web 上のライフストリームからのユーザ行動情報の抽出 ○佐々木 健太, 長野 伸一, 長 健太, 川村 隆浩

3F4-2in Web ページ閲覧行動分析のためのブラウザ操作ログ収集ツール ○杉田 賢治, 福原 知宏, 増田 英孝, 中川 裕志

3G2-3in オントロジーに基づく知識継承支援システムの再利用可能性 ○松井 信也, 石川 達也, 岡部 雅夫, 山口 高平

3G3-2in 行動根拠の納得と実行を促進する人間行動モデル CHARM
○西村 悟史, 來村 徳信, 笹嶋 宗彦, ウイリアムソン 彰子, 木下 智香子, 服部 兼敏, 溝口 理一郎

3G4-4in 文化財のソーシャルネットワークの提案 ○松岡 秀一, 亀井 宏行, 橋本 泰一, 阿児 雄之, 野澤 真佑

3I2-1in 蛋白質表面形状分析手法 PROTEIN を用いたポケット形状評価 ○金子 彩香, 伊藤 貴之

1H2-OS1-6in 統合物語生成システムに向けて ○小方 孝, 秋元 泰介

1H2-OS1-13in 音楽と物語の循環的相互変換システムの改訂 ○小方 孝, 秋元 泰介, 清藤 綾香

1H2-OS1-14in 概念体系と結び付いたストーリーワールド/ストーリーライン変換機構 ○小野寺 康, 小方 孝

2C1-OS2a-8in 視覚野・聴覚野地図の同一適応アルゴリズムによる解釈 ○寺島 裕貴, 岡田 真人

2H1-OS18-8in インターネット株式掲示板の投稿内容分析に基づくファクターモデルの構築 ○諏訪 博彦, 梅原 英一, 太田 敏澄

3E3-OS20-1in Web 上のライフストリームの構造化に関する考察 ○長野 伸一, 佐々木 健太, 上野 晃嗣, 長 健太, 川村 隆浩

3H1-OS6-2in 紙と電子メディアの CO2 排出量の比較 ○柴田 博仁, 大村 賢悟

3H1-OS6-4in 個人視点映像を用いた環境貢献ワークショップの分析 ○津田 侑, 森 幹彦, 近藤 一見, 小泉 敬寛, 喜多 一, 中村 裕一

3J1-OS7-1in 整数有限領域上の制約充足問題のコンパクトかつ効率的な SAT 符号化 ○丹生 智也, 田村 直之, 番原 睦則

2J3-NFC2-3in Wikipedia を知識源とするブログ記事の観点分類 ○横本 大輔, 牧田 健作, 宇津呂 武仁, 河田 容英, 福原 知宏

2J3-NFC2-6in Wikipedia SOM ○中山 浩太郎

*3 2L1 AI レクチャー1「ツールボックス」 09:00~10:30

「音声認識ソフトウェア Julius」河原達也氏 (京都大学), 李晃伸氏 (名古屋工業大学)

Julius は音声認識のフリーソフトウェアとして 1990 年代後半に開発され, 継続的に機能拡張・性能改善が行われている。当初は大語彙連続音声認識 (ディクテーション)の研究基盤として主に研究者に利用されていたが, その後様々なアプリケーション開発に展開されている。特に, 2008 年以降のバージョンである Julius 4 では拡張性・柔軟性が大きく向上している。本講演では, Julius の基本的なコンセプトと利用法について, デモをまじえながら解説する。

AI レクチャー2 は都合によりキャンセルとなりました。

*4 3L1 AI レクチャー3「研究会紹介:身体知 SKL」 09:00-09:45

「身体知研究会のご紹介」藤波努氏 (北陸先端科学技術大学院大学)

身体知研究会は高度な技に着目して, 体の動かし方, 技の構造, 感覚, 意識, さらに熟練者特有のものの見方などに取り組んでいます。身体知とは, 完全に言語化することはできないが「やり方」や「動き方」を知っていること, それらを可能にする感覚を持っていること, そして潜在意識の中で判断していることなどを意味します。トップアスリートや優れた演奏家は一般人にはない感覚を持っていたり, 普通の人にはない鋭敏な意識で動きを制御したりしています。本研究会ではこれらの現象からどのようにデータを取り出すか, 集めたデータをどのように分析するか, そして得られた結果をどのように解釈すべきかなどを話題としています。またそのようにして得られた知見を実際のコーチングや教育, 訓練, 練習方法にどのように生かしていくか, さらに人工物の設計にどのように生かしていくかといったことにも関心をもって取り組んでいます。人工知能の研究としては, 文脈の影響による多様性, 問題定義の困難さなどが特徴であり, 身体知研究を通してこれらの点の解明に貢献できるものと考えています。

*5 3L2 AI レクチャー4「研究会紹介:情報編集 IC」 09:45-10:30

「情報編集研究会が目指すもの」加藤恒昭氏 (東京大学)

情報編集は「様々な情報を編集・編集して, わかりやすくしよう」という技術で, 特に, 対話的・探索的に情報を探し出す中において, 場面と利用者に適した形で情報を示すことで, その過程を支援することを目的としている。情報編集研究会は本大会近未来チャレンジから発展した研究会で, その目的は, この情報編集技術に対して, 研究分野としての特徴づけ, インフラの構築, 評価の枠組みの提案等をすすめることにある。その一環として現在は, 関連分野のチュートリアルや情報編集に関わる研究報告を中心としたシンポジウムを開催して情報発信を続けている, そして, 情報アクセス技術研究の促進を目的とした評価ワークショップ・シリーズである NTCIR に, 情報可視化を用いた対話的探索の評価方法を検討するためのパイロット・タスク VisEx を提案し, そこでの活動を通じて, インフラの構築, 評価の枠組みの検討を進めている。本講演ではこれらの活動を紹介し, それを通じて情報編集研究会が目指すものを明らかにする。

*6 緊急企画 1 パネル討論「大震災と向き合う」 6月1日(水) 10:55~12:30

2011 年 7 月をもって創立 25 周年を迎える本学会にとって, 今回の大震災は大きな試練を与えました。このパネル討論では, 東日本大震災が人工知能研究者にとってどのような意味を持ち得るのか, この大震災を前にして人工知能研究者ができることは何か, という問いを中心に討論します。

*7 緊急企画 2 「岩手県での災害 IT 支援の取り組み」 6月2日(木) 10:35~11:55

東日本大震災により, 岩手県内の IT 関係の施設も大きな被害を受けました。情報伝達経路の確保のために, 被災地においては, ネットワーク復旧に活躍された大橋氏から, 体験談を交え, 何が起き, どう対応したのかを報告していただきます。また, 復旧や復興支援への IT の活用の取組について, 五味氏らの活動をご報告していただきます。これらのご報告を通し, 災害に強い IT の在り方を討論していきます。

*8 緊急企画 3 公開対談「震災からの復興に科学技術はどう貢献できるか」 6月3日(木) 10:35~11:55

東日本大震災の復興構想検討に際しては, 政府より「単なる復旧ではない未来志向の創造的な取組」と位置づけられており, 科学技術の叡智を活かした, 被災地の中長期的な発展につながる復興構想の立案が求められている。的確な科学技術の活用は, 震災復興計画の全体的な予算の抑制と効果性向上が期待されるものである。本セッションでは, 神成が復興構想検討部会構成員としての立場を踏まえて復興構想における科学技術の役割について私見を述べ, 松原がそれを受けて人工知能学会あるいは人工知能技術が復興構想

にどのように貢献できるかについて意見を述べる。なお、神成がここで述べるのはあくまで私見であり、構想検討部会全体の意見とは必ずしも一致するものではないことをお断りしておく。

***9 緊急企画4 「みんなで作る震災情報ポータル」** 6月1日 13:00~6月3日 13:00

場所：インタラクティブセッション会場

参加者の収集情報による震災情報ポータルを紙のポスター形式で編纂します。参加者の皆様、震災および復興に関する情報を持ち寄ってください。編纂された情報について地域での活用法も議論します。

***10 学生企画「人工知能技術の5年後」** 6月1日（水）16:50-18:10

参加者の方各自のご研究に関する、近未来における応用について語り合う機会を設けます。議論を通して、研究の将来像を描く機会として、また、学生同士・学生と企業等の交流の機会としても貢献できれば幸いです。議論は少人数グループでのブレインストーミングを中心に行い、参加する皆様に「人工知能技術の5年後」を考えていただきます。飛び入り参加も歓迎ですので、是非お越しください。

***11 2L4 メンタリングセッション**

前半：6月2日（木）14:45-15:45

「Research that Matters: 世の中にインパクトを与える研究開発」丸山宏 氏（統計数理研究所）

企業での研究は、その成果が世の中に“matter”すべきだと考えている。しかし、必ずしも技術的に優れた研究成果が世の中へのインパクトにつながるわけではない。この講演では、講演者自身の研究開発の経験と、IBM 基礎研究部門における研究マネジメントで学んだことから、“matter”する研究開発を行なうためには何が必要かを考える。さらに、急速に変化しつつある現代社会を捉え、一歩先を読む研究開発とは何かを考える。

後半：6月2日（木）15:50-16:50

パネルディスカッション「学生、若手研究者が若気の至りで一言もの申す ～大学で研究するのか企業で研究するのか～」

若手研究者をパネリストに、シニア研究者をアドバイザーに迎え、キャリアについて聞きたいことを聞き、述べたいことを述べていただきます。若手の方には将来のキャリアプランの設計に、ベテランの方には若手の指導において、参考になるような議論をしていきます。

大会委員会

委員長 山口 高平 (慶応大学)

副委員長 山川 宏 (富士通研究所), 間瀬 健二 (名古屋大学)

実行委員会

委員長 山川 宏 (富士通研究所)

副委員長 阿部 明典 (NTT)

プログラム委員会

委員長 間瀬 健二 (名古屋大学)

副委員長 相澤 彰子 (NII)

委員

現地運営 (アドバイザー) 楢崎 修二 (長崎大学)

企業参加推進 長野 伸一 (東芝)

プログラム作成支援 猪口 明博 (大阪大学), 中村 剛士 (名古屋工業大学)

Web 森 幹彦 (京都大学), 濱崎 雅弘 (産総研)

受付システム支援 福井 健一 (大阪大学)

CD-ROM 平野 章二 (島根大学), 兼岩 憲 (岩手大学)

セッション支援 柴田 博仁 (富士ゼロックス)

表彰・速報論文 土田 正明 (NEC), 吉田 稔 (東京大学)

オーガナイズドセッション 西原 陽子 (東京大学), 小野 智司 (鹿児島大学)

近未来チャレンジ 鳥海 不二夫 (名古屋大学), 小林 一郎 (お茶の水女子大学)

AI レクチャー/特別企画 相原 健郎 (NII), 金 天海 (HRI-JP)

招待・基調講演/表彰式典 吉田 仙 (NTT CS 研), 小野 功 (東京工業大学)

メンタリング 平山 勝敏 (神戸大学), 今井 岳 (富士通研究所)

インタラクティブセッション 竹内 広宜 (日本 IBM), 石井 健太郎 (東京大学)

学生担当 古川 忠延 (富士通研究所)

大会支援 杉山 達彦 (ユニークス)

現地運営委員会

委員長 樽松 理樹 (岩手県立大学)

委員

五味 壮平 (岩手大学), 小嶋 和徳 (岩手県立大学), 松原 雅文 (岩手県立大学), 山田 敬三 (岩手県立大学)

学生プログラム委員

インタラクティブセッション特別企画 亀田 堯宙 (東京大学), 加藤 誠 (京都大学), 玉川 奨 (慶応大学)

メンタリングセッション特別企画 川本 淳平 (京都大学), 忠鉢 洋輔 (筑波大学),

(協力: 人工知能学会誌学生編集委員一同)

*12 企業展示

展示会場：アイーナ 8 階 804 会議室

展示時間：6 月 1 日(水) 10:40 – 20:10

6 月 2 日(木) 9:00 – 17:00

6 月 3 日(金) 9:00 – 13:00

出展企業は、5 月 20 日受付分までを申し込み順に掲載しています。

有限会社 浅草ギ研

展示テーマ	浅草ギ研のセンサー，ロボット神経システムの展示
展示の概要	浅草ギ研ではホビー・教育用ロボットの企画・製造・販売を行っております。今回は浅草ギ研製センサー及び、簡単なシリアル通信により複数の機能を操作する「ロボット神経システム」のデモ展示を行います。

株式会社 富士通エフサス

展示テーマ	入退室管理システム「ID リンク・マネージャー」
展示の概要	富士通が開発した世界初の「非接触型の静脈認証」 手のひらから静脈パターンを読み取ることで、個人認証を可能にした世界初の「手のひら静脈認証」方式で、重要な部屋への入退室管理をキーに、ID 番号との連携や、証跡管理に対応した、総合的なアクセス・コントロール・ソリューションをご提供します。安心・安全の生体認証（バイオメトリクス）技術で、お客様の大切な情報を守ります。

エウレカコンピューター株式会社

展示テーマ	GPGPU を用いた SVM 高速化モジュール
展示の概要	近年、インターネットの発達とウェブサービスの高度化によって、蓄積される情報は爆発的に増大し、同時に機械学習などを用いてそれら情報を CRM 等の機能を活用させるといったことが当たり前に行われてきております。しかしながら、SVM など機械学習アルゴリズムは計算機負荷が低くはなく、よりリアルタイム性の高い情報やサービスを提供するためにはサーバー投資などが不可欠となってきております。そこで弊社では、SVM などの計算負荷の高いアルゴリズムを GPGPU などの比較的 low コストの装置によってアクセラレートさせることにより、TOC の削減ができないかと考えました。今回の出展では SVM を GPGPU 上で動作させるモジュールを展示いたします。

株式会社アールティ

展示テーマ	Google I/O のキーノートスピーチで紹介された Android OS での汎用 I/O ボード RT-ADK, RT-ADS の展示と実演、および 2 足歩行ロボット NAO の展示と実演
-------	--

株式会社 東芝 研究開発センター

展示テーマ	音声認識技術，機械翻訳技術，音声合成技術
展示の概要	東芝の音声認識技術，機械翻訳技術，音声合成技術について実機を用いたデモンストレーションをすると共に、各技術の概要を説明します。展示項目としては、(1)当社音声合成エンジンによる多様な声（話者・発話スタイル）の合成、(2)オンラインで音声合成する GUI ベースのツール、(3)製品での応用例として当社の電子書籍ストア「ブックプレイス」用の電子ブックビューアによる電子書籍の音声読上げ、(4)日本語英語、並びに、日本語中国語間の音声翻訳アプリケーション「ポケット通訳」を予定しています。

株式会社 東芝 研究開発センター

展示テーマ	高齢者対話インタフェース —お年寄りの聴き手になって暮らしを豊かに—
展示の概要	日本では現在高齢者が急増しており、孤独死や認知症治療が問題となっている。人との対話コミュニケーションがこれらの予防に有効と言われているが、介護分野の人材不足などにより十分な「話し相手」を得られない場合が多い。このような現状に対し、我々は高齢者の「話し相手」となる対話インタフェースの研究開発に取り組んでいく。「楽しい対話」とはユーザが興味ある話題について対話を行い、飽きたら別の興味ある話題に変わっていくものである。また、認知症予防の観点からはできる限りユーザに発話してもらいたい。我々の対話インタフェースの戦略はユーザにさまざまな話題を提供する「話題提示モード」とユーザの話の聴き手となる「傾聴モード」に分かれる。この 2 つのモードをユーザの音声の韻律・表情から検出されたユーザの関心度に応じて切り替える。ユーザにいろいろな話題を提供し、関心度が高いと、ロボットは聴き手に徹し、ユーザにどんどん話をしてもらおう。ユーザの関心度が落ちてくると別の話題を提示し、対話を続けていく。

独立行政法人 理化学研究所 生命情報基盤研究部門 (理研 BASE)

展示テーマ	BioLOD (Biological Linked Open Data) データベースの公開による社会コミュニティへの貢献
展示の概要	<p>理研 BASE では理研内各センターから提供されるバイオデータをセマンティック Web という標準技術で統合し、BioLOD.org データベースを通じて 7 月から公開する予定である。BioLOD.org のデータは、先行事例である DBpedia や Bio2RDF と同様に、W3C の Linking Open Data (LOD) プロジェクトの標準形式に準拠しており、2011 年 5 月現在、702 テーブル、770 万行の LOD データをダウンロードできる。</p> <p>BioLOD.org の利点として、以下が挙げられる。</p> <ul style="list-style-type: none">・ BioLOD データは RDF, TSV, RDFa, JSON を含む様々な形式でダウンロードできる。・ ユーザが持つオリジナルデータを BioLOD.org に統合でき、ユーザによるオープンアノテーションが可能である。・ BioLOD のテーブルデータは逆リンクの関係も含むため、bioinformatics の解析に利用しやすい。・ BioLOD のデータは定期的に自動更新されるため、オリジナルデータが反映される。 <p>また、ダウンロード回数の表示により利用状況を把握できる。</p> <ul style="list-style-type: none">・ ライセンス表示が明確化されており、ユーザは BioLOD のデータを利用しやすい。 <p>BioLOD.org を通じて研究者個人が持つデータを共有することで、新規イノベーションの創出や、科学・経済等の LOD コミュニティの活性化、ひいては社会一般への知識・生活面への貢献が期待できる。</p>