

J07

「磐田信用金庫第16回ビジネスコンテスト」への応募
（ポスターセッション：ジュニア部門）

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2017-11-15 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 四方, 勇作, 山本, 夏彦, 安藤, 聖野 メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/10297/10437

幸福度に与える影響は小さいことを示していた。幸福感に影響するのは所得の多寡ではなく、所得についての優越感・劣等感などの主観的要素が大きくかかわっていると考えられる。一方で、幸福感の生理的要因の一つとされるセロトニンの生成は日照時間と相関性があることが知られている。日照時間が少ない県では自殺率が高いとする調査結果もあり、日光などの環境的要因も幸福度に影響している。以上のように、幸福とは、人によって異なる主観的な要因と、人間である以上誰にでも当てはまる客観的な要因（生理的要因、環境的要因）とが複合的に影響していることが示唆された。幸福度指標を作成する際には、これらの要因に注目すべきだと考えられる。

(学習マネジメント, 担当教員: 吉田寛)

J06

他者の心的な状態をミラーリングするシステムの開発

長島一真 (情報科学科)

近年、自己と類似した振る舞いをエージェント上に生成するミラーリングの研究が進められている。ここでミラーリングとは、センシングに基づくユーザ内部状態の推定と認知機能のモデル化を基盤としたヒューマン・エージェントインタラクションの一つの形のことである。この分野の研究は、今まで自閉症者や認知症者の自己理解に主として応用され、他者理解への利用はそれほど行われてこなかった。他者を理解することは難しい。例えば知り合いが自分に見せる人柄はその人の一部でしかなく、内部状態の遷移を通常は外部から観察することはできない。他者の内部状態を外在化するミラーリング技術は、情報社会におけるコミュニケーションを根本的に変革する可能性がある。

そこで本研究では、ミラーリングを他者理解に用いるフレームワークを構築することを目指す。具体的には ACT-R (認知アーキテクチャ) とゲームエンジンをつなげ、3D空間上で自己の行動や身体の動きのセンシング情報を用いてミラーリングを行ったエージェントを作成し自律的な世界を構築する。それを他者に体験してもらうことで相互理解を支援するシステムの実装を行う。

(先端情報学実習・インタラクションデザインを通じた情報学研究, 担当教員: 森田純哉, 竹内勇剛)

J07

「磐田信用金庫第16回ビジネスコンテスト」への応募

四方勇作 (行動情報学科), 山本夏彦 (情報社会学科), 安藤聖野 (情報科学科)

4ヶ月にわたってビジネス提案技法の学習とともに新規ビジネスの立案・提案書作成・比較評価を繰り返して、磐田信用金庫が主催する第16回ビジネスコンテストに作品を応募した。このコンテストでは、実際に起業中あるいは起業予定の社会人のための部門とともに学生向けの部門を設けている。

ビジネス計画においては、利用者が抱える課題と自分たちの提案の特徴が合致することや地域への貢献に留意する必要がある、またビジネスの収支や事業育成の構想が求められる。これらについて、種々のコンテストで入賞経験のある大学院生の指導を得ながら提案作成を進めた。学生生活に密着したビジネス候補をいくつか作成し、そのなかから今回は特に公共への貢献を重視して地域における傘のシェアに関するビジネスを選択し、3名共同で提案書を作成した。

今後は第4回 Startup Weekend 浜松 (9月末) や第7回静大ビジネスコンテスト (11月予定) などに

も、今回の提案経験を生かして参加していきたい。

(先端情報学実習・オープンな情報サービス計画提案方法の研究とその実践, 担当教員: 湯浦克彦, 遠藤正之, 高口鉄平)

J08

人間の主観の数値化—見えない価値の計測についての試行—

勝見沙奈 (情報科学科), 松村朋花 (情報科学科), 吉村瞭 (行動情報学科),
神田健志 (情報科学科), 澤村遼 (情報科学科), 小林大晃 (情報社会学科)

本研究は、明示的に数値化されていない様々な情報の価値を計測する研究の一環として、AHP (Analytic Hierarchy Process; 階層分析法) を用いて人間の主観を数値化 (客観化) することを試みたものである。

AHPは意思決定手法の一つであり、意思決定場面において考慮する複数の要因が定性的で数値化ができないようなときに、それら複数の要因間の相対的重要度を数値化する手法である。

本研究では具体的に、大学生にとって身近で、関心が強いと考えられる「恋愛に関する意識」「旅行への意識」の2つをテーマとして取り上げ、「恋人に求める要素として重視するポイント」「旅行先を決定するときに重視するポイント」という「主観」を数値化することを試みた。分析に当たっては大学生へのアンケート調査を実施し、得られた82名の回答をもとにAHPによる分析を行った。

分析の結果、「旅行先を決定するポイントとして食事よりも観光名所のほうが約1.3倍重要である」といった客観的な評価が可能となり、価値を計測することの重要性を把握することができた。

(先端情報学実習・見えない価値を測る～情報の経済価値分析プロジェクト～, 担当教員: 高口鉄平, 木谷友哉)

J09

言語理解と対話を行う人狼知能エージェントの実装

小川ちひろ (行動情報学科), 滝波秋穂 (行動情報学科), 箕輪峻 (情報学専攻),
三原直樹 (情報科学科), 柴淳 (情報社会学科), 狩野芳伸 (行動情報学科)

本研究プロジェクトでは、自然言語 (日本語) を入出力に用い会話ゲーム「人狼」を自動対戦する人狼知能エージェントを実装する試みにおいて、下記の発話解析部分と発話生成部分とを実装した。人狼知能プロジェクトが開催する人狼知能大会に参加し、人狼知能エージェントの作成を通じてより自然な対話システムの構築を目指している。

我々のエージェントは、内部的に独自に定義した句構造風の簡易言語表現を用い、自然言語表現との間で変換を行っている。変換には、係り受け関係や格解析といった深い自然言語処理の結果を利用している。これに基づき、プロジェクトでは特にゲーム戦略的に有意な対話に焦点をおき、取得された発話情報を基に、根拠が結び付けられていない発話への質問や新たな発話を生成するエージェントを実装した。

人狼知能大会では、機械間の自動対戦を行い、審査員の主観評価に基づき自然言語部門の技術賞を受賞した。また、主催側のデモンストレーションとして、アバター表示と連動させた機械対人間の対戦を行った。