

6/7アスターフォーラム 学生ポスター発表概要リスト

No.	名前	所属研究科／学部・学科	指導教員	発表タイトル
61	辻野 雄大	情報理工学研究科	山西良典	Dance Dance Gradation: 難易度を微調整したダンスゲーム譜面の自動生成
62	森 拓也	情報理工学研究科	島川博光	内省の具体度による健康行動改善予測手法の提案
63	佐々木 優太	情報理工学研究科	島川博光	店舗と消費者のトピック相違の明確化
64	五島 僚佑	情報理工学研究科	島川博光	空欄補充問題の自動ラベリングによる苦手学習項目の抽出
65	古川 健次	情報理工学研究科	仲田晋	3次元キャラクタにおける作画風髪モーションの自動生成
66	鈴木 大夢	情報理工学研究科	西浦敬信	22.2 chマルチチャンネル音響を用いた3次元音像位置情報の付与に基づく移動音像の再現
67	森 海里	情報理工学研究科	西浦敬信	周波数変調キャリアを用いたパラメトリックスピーカの疲労破壊抑制手法の提案
68	寺野 光一	情報理工学研究科	西浦敬信	スマートホンカメラを用いたエッジ検出に基づく音波抽出の提案
69	奥川 夏輝	情報理工学研究科	柴田史久	温冷逆転現象の発生要因の分析
70	田村 香都	情報理工学研究科	野間春生	YUGE: 手振りコーパスのための手振りと評価を楽しく収集するための方法の提案
71	河合 俊樹	情報理工学研究科	野間春生	災害派遣医療チーム内における情報共有を支援するタスク管理システムの開発
72	近藤 亮	情報理工学研究科	和田隆広	不確実状況におけるShared authority modeの検討
73	湯川 将史	情報理工学研究科	和田隆広	実車実験を通じた後退駐車における操舵開始位置分布の調査とそのモデル化
74	柴山 拓郎	情報理工学研究科	和田隆広	自動運転におけるドライバの状況認識支援手法に関する研究
75	杉浦 敏仁	情報理工学研究科	和田隆広	動揺病数理モデルを用いた車両リーン機能の評価
76	三澤 準	情報理工学研究科	坪泰宏	タッピング運動課題時のバイアスと脳活動
77	森川 翔太郎	情報理工学研究科	坪泰宏	脳で観測される動的学習則が作るネットワークの性質
78	瀧下 冬馬	情報理工学研究科	坪泰宏	個人識別に有効な刺激課題と脳波成分の探索
79	松岡 航平	情報理工学研究科	西原陽子	コミック中のコマを用いた日本の役割語学習における英語圏と中国語圏の結果比較
80	SHAN JUNJIE	情報理工学研究科	西原陽子	A System for Japanese Listening Training Support with Watching Japanese Anime Scenes

6/7 アスターフォーラム学生ポスター発表参加者 概要シート

氏名	辻野 雄大	
指導教員	山西 良典	
研究科	情報理工学研究科	
タイトル	Dance Dance Gradation: 難易度を微調整したダンスゲーム譜面の自動生成	
概要 (200～400 字程度)	<p>ダンスゲームを題材とし、難易度を無段階に調整したゲーム譜面を自動生成するシステム Dance Dance Gradation (DDG) を提案する。DDG は深層学習モデルを用いて、難易度の高い譜面と低い譜面の関係を学習する。学習済みモデルに難易度の高い譜面を入力することで、難易度の低い譜面が自動で生成される。訓練データに異なる難易度の譜面を含めることによって、生成される譜面はそれぞれの難易度の特性を含み、それらの中間の難易度にあたるものになると期待される。図 1 にシステムによって自動生成された譜面の例を示す。生成された譜面に対する考察、および客観評価実験を通して、提案システムは訓練データに含めたそれぞれの難易度の特性を学習し、入力された難易度の高い譜面から、難易度を調整した譜面を自動で生成できることを確認した。</p>	



図 1: 入力譜面とシステムによる出力譜面

6/7 アスターフォーラム学生ポスター発表参加者 概要シート

氏名	森 拓也
指導教員	島川 博光
研究科	情報理工学研究科
タイトル	内省の具体度による 健康行動の改善予測手法の提案
概要 (200～400 字程度)	<p>近年,生活習慣病患者が増加している.その対策として運動の継続があげられる.</p> <p>本研究では健康のための運動の計画と内省が,運動の継続に繋がると仮定する.</p> <p>仮定が正しいことを検証するために,内省が書かれた日記の具体度と翌日の健康行動の関連を調べた.</p> <p>日記の品詞や単語を説明変数とし,翌日の運動が満足いくものかどうかを識別するモデルをロジスティック回帰分析で生成した.</p> <p>個人ごとのモデルの正解率で最も高い値 0.8 であったため,ある程度識別が可能と言える.</p> <p>また説明変数の偏回帰係数の重みが異なった.</p> <p>これにより,日記を具体的に記述すると翌日の運動が改善されることがわかった.</p> <p>毎日の運動が改善されることで運動の継続が期待できる.</p>

6/7 アスターフォーラム学生ポスター発表参加者 概要シート

氏名	佐々木 優太
指導教員	島川 博光
研究科	情報理工学研究科
タイトル	ストーリー個別化のための 店舗と消費者のトピック相違の明確化
概要 (200～400 字程度)	<p>近年，商品などの同質化が進んでおり，店舗は他との差別化を強いられている．そこで，ストーリーマーケティングなどの手法で情報提示の差別化を図っている店舗も存在する．しかし，消費者が求めている情報が必ずしも提示されているとは言えない．そこで本研究では，消費者の興味に基づく個別化ストーリーの作成手法を提案した．手法では，機械学習の一手法である LDA を用いることで店舗トピック群と消費者トピック群を得る．得た店舗と消費者双方のトピック群から消費者の興味を推定する．</p> <p>手法の正当性を検証するため，店舗が提供する情報と消費者の興味の相違を検証する実験を行った．実験より，全消費者に同じストーリーを見せても興味の違いによって有効ではなく，店舗が発信していない消費者の興味があるトピックがあることがわかった．このことにより，店舗に対して情報提示のページを分けることと不足しているトピックの追加を進言した．</p>

6/7 アスターフォーラム学生ポスター発表参加者 概要シート

氏名	五島 僚佑
指導教員	島川 博光
研究科	情報理工学研究科
タイトル	空欄補充問題の自動ラベリングによる苦手学習項目の抽出
概要 (200～400 字程度)	<p>本研究では、プログラミング学習における学習者の苦手学習項目を抽出する手法を提案する。プログラミング教育において、指導者は早期に学習者の理解度を見分け、弱点を補う必要がある。提案手法は、空欄補充問題の空欄に学習者の能力に応じたラベルを自動で付ける。ラベルに基づき作成した理解度状況を示すグラフの形状を分類し、学習者の行き詰まりを検知する。実験より、学習者は学習項目の理解度により 6 種類の型に分類されることが示唆された。6 種類の型にはそれぞれ理解度状況の異なる学習者が分類されるため、指導者は問題ごとに学習者の理解度状況を把握することができる。</p>

6/7 アスターフォーラム学生ポスター発表参加者 概要シート

氏名	古川 健次
指導教員	仲田 晋
研究科	情報理工学研究科
タイトル	3次元キャラクターにおける作画風髪モーションの自動生成
概要 (200～400字程度)	近年の日本のアニメ作品では3次元コンピュータグラフィックス(3DCG)が用いられることが増えてきている。しかし、日本の作画アニメでは物理的な動きとは違った独自の動きをしているため、3DCG上で髪を動かす際に用いられること多い物理演算で再現するのは難しかった。本研究では、調査から発見した、作画アニメにおける髪を動かす際の独自の手法をモデル化することにより、作画アニメ風の髪モーションを3Dキャラクターの髪で自動生成できるようにした。

6/7 アスターフォーラム学生ポスター発表参加者 概要シート

氏名	鈴木 大夢
指導教員	西浦 敬信
研究科	情報理工学研究科
タイトル	22.2 マルチチャンネル音響を用いた高臨場感音場再現
概要 (200～400 字程度)	<p>次世代スーパーハイビジョンの普及に伴い、高臨場感音場再現システムが注目されている。その 1 つである 22.2 マルチチャンネル音響は、立体的な音場再現を実現する。一方で、22.2ch もの信号を収録するための膨大なコストが課題である。この問題を解決する手法として、信号のチャンネル数を拡張するアップミックスに着目し、ステレオ信号から 22.2ch 信号を生成する手法が挙げられる。これまでに、入力ステレオ信号を直接音と残響音へ分離し、直接音を前方スピーカ、残響音を後方スピーカから再生するアップミックスが提案されている。しかしこの手法では、上下・前後方向に対する音像移動が考慮されていないため、立体的な移動音像の再現が難しい。そこで本発表では、各時刻における 3 次元音像位置情報を付与することで 3 次元移動音像の再現を可能とするステレオ信号から 22.2ch 信号の生成手法を提案する。</p>

6/7 アスターフォーラム学生ポスター発表参加者 概要シート

氏名	森 海里
指導教員	西浦 敬信
研究科	情報理工学研究科
タイトル	周波数変調キャリアを用いた超指向性スピーカの高耐久化
概要 (200～400 字程度)	<p>鋭い指向性を有する超指向性スピーカは超音波であるキャリアを音響信号により変調した振幅変調波を大音圧で放射する。従来の変調方式では超音波素子の共振周波数を振幅変調波におけるキャリア周波数として用いていたが、超音波素子の疲労破壊が引き起こされる。この結果、スピーカから音圧が定常であり周波数ピークを有する雑音が発生する問題がある。そこで本稿では、キャリア周波数により周波数ピーク雑音の音圧が変化することに着目し、キャリア周波数が超音波素子の共振周波数を中心に時間遷移する周波数変調キャリアを用いる手法を提案する。これにより、周波数ピーク雑音が低減するとともに超指向性スピーカの疲労破壊を抑制することが可能となる。</p>

6/7 アスターフォーラム学生ポスター発表参加者 概要シート

氏名	寺野 光一
指導教員	西浦 敬信
研究科	情報理工学研究科
タイトル	スマートホンカメラによる撮影画像を用いたエッジ検出に基づく音波抽出の研究
概要 (200～400 字程度)	本研究では、スマートホンに用いられるカメラを使用して撮影した画像を基に音波を抽出する手法を提案する。音波は空気の振動として周囲に伝搬するため、音源付近に存在する物体の表面は音波の到来によって振動している。この振動を、スマートホンカメラを用いて撮影し、画像処理を行うことで音波を抽出する。スマートホンカメラを用いた撮影は、画像の最上部の画素配列から 1 行ずつ順番に行われる。そのため、振動する物体を撮影する場合、行毎の撮影時刻の差により画像上の被写体に歪みが発生する。本研究では、音波による被写体の表面振動を撮影することで生じる歪みを画像処理によって検出し、物体表面の変位量を計測することで音波を得る。音波抽出実験の結果、提案法によりスマートホンカメラを用いた撮影画像から単一周波数により構成される音源を抽出できた。

6/7 アスターフォーラム学生ポスター発表参加者 概要シート

氏名	奥川 夏輝
指導教員	柴田 史久
研究科	情報理工学研究科
タイトル	温冷逆転現象の発生要因の分析
概要 (200～400 字程度)	<p>人間の温度知覚は未だに解明されていない部分が多く、そのため、実際とは違った温度知覚をする様々な錯覚現象が確認されている。例えば、ある部位に温度を提示した部分と触覚のみ提示した部分を隣合わせると、触覚のみの部分に温度を感じる現象 Thermal Referral や、温覚と冷覚を同時に提示すると痛覚が発生する Thermal Grill Illusion などがある。我々の研究グループではそれらの錯覚現象を研究していく中で、温覚と冷覚を逆に知覚することを発見した。このような錯覚現象を「温冷逆転現象」と命名し、どのような条件で錯覚が引き起こされるかを様々な要因を分析してきた。これまでの研究では、提示する温度や複数温度提示した際にその間隔を変更することで、本錯覚の発生傾向が変化する事を確認した。我々はこれまで前腕を対象に本錯覚の発生を確認してきたが、前腕以外の身体部位では未だ確認に至っていない。そこで、身体部位ごとの本錯覚の発生とその傾向を確認・分析することで、錯覚発生新たな要因を発見した。</p>

6/7 アスターフォーラム学生ポスター発表参加者 概要シート

氏名	田村 香都
指導教員	野間 春生、松村 耕平
研究科	情報理工学研究科
タイトル	YUGE:手振りコーパスのための手振りと評価を楽しく収集する方法の提案
概要 (200~400字程度)	<p>会話の中で手のジェスチャ（以下、手振り）は、言語情報だけでは伝えることのできない気持ちを伝えていると仮定している。そこで手振りの動きとその手振りであらわされる気持ちのコーパスを作成することを目的とした。</p> <p>しかし気持ちの収集にあたり、気持ちは主観評価であるため、評価することが難しくコーパス作成のために必要な量の収集が難しい。</p> <p>そこで、収集にあたり、被験者の時間的精神的負担を軽減できるような収集システム YUGE を提案する。</p> <p>被験者に遊び感覚を与え、すでに主観評価されている色やフォントなどを用いてエフェクトを作成してもらうことで手振りの評価として収集することを試みた。</p>

6/7 アスターフォーラム学生ポスター発表参加者 概要シート

氏名	河合 俊樹
指導教員	野間 春生
研究科	情報理工学研究科
タイトル	災害派遣医療チーム内における情報共有を支援するタスク管理システムの開発
概要 (200～400 字程度)	<p>災害派遣医療チーム (Disaster Medical Assistance Team, 以下 DMAT)は 2016 年に発生した熊本地震の際、隊員同士の情報共有手法として SNS である LINE の利用を試みた。DMAT の報告会では LINE での情報共有かが便利であると報告された。一方、多くの情報が一箇所に集中することで、重要なメッセージが埋もれてしまう情報過多の問題も報告された。我々はこの問題を解決するシステムを設計するために、熊本地震の際に出動した京都大学医学部附属病院 DMAT の LINE 会話ログを分析した。特に、分析結果から指示の重要性に着眼し、指示の管理を中心としたシステムを設計した。LINE 上の会話から指示を抽出して管理し、Web アプリケーション上で指示の進捗報告ができるシステムを実装した。</p>

6/7 アスターフォーラム学生ポスター発表参加者 概要シート

氏名	近藤 亮												
指導教員	和田 隆広												
研究科	情報理工学研究科												
タイトル	不確実状況における Shared authority mode の検討												
概要 (200~400 字程度)	<p>自動運転レベル3では、自動運転システムが機能限界に陥った際に発生する、システムからの介入要請にドライバーが対応する必要がある。現在、この介入要請にどう対応するかについて多く研究が行われている。しかし、機能限界の直前に要請を出す事は、ドライバーの操作が間に合わず、権限移譲時に車両安定性が低下するといった問題が考えられる。そのため本研究では「不確実状況」という機能限界に陥る手前の状況で対応することを考える。本研究の目的は、不確実状況における安全性と快適性のバランスを考慮した対応方法の検討である。不確実状況では何が起こるか分からないため、ドライバーに準備させておくために、不確実状況時にシステムとドライバーの両方で車両を制御する Shared authority mode の導入を提案する。ドライビングシミュレータ実験の結果、提案手法で、権限移譲時に車両安定性が向上することや、ドライバーの作業負荷が減少するということが示された。</p> <table border="1" data-bbox="655 1451 1225 1619"> <thead> <tr> <th>手法 \ 状況</th> <th>安全</th> <th>不確実状況</th> <th>危険</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th>従来手法</th> <td>Auto</td> <td>Auto</td> <td>Manual</td> </tr> <tr> <th>提案手法</th> <td>Auto</td> <td>Shared (Auto+Manual)</td> <td>Manual</td> </tr> </tbody> </table> <p>図：提案手法の概念図</p>	手法 \ 状況	安全	不確実状況	危険	従来手法	Auto	Auto	Manual	提案手法	Auto	Shared (Auto+Manual)	Manual
手法 \ 状況	安全	不確実状況	危険										
従来手法	Auto	Auto	Manual										
提案手法	Auto	Shared (Auto+Manual)	Manual										

6/7 アスターフォーラム学生ポスター発表参加者 概要シート

氏名	湯川 将史
指導教員	和田 隆広
研究科	情報理工学研究科
タイトル	後退駐車における操舵開始タイミング聴覚支援手法
概要 (200～400 字程度)	<p>先進運転支援システムはドライバの負担軽減やパフォーマンス向上など有益な効果を上げている。しかし、手動運転の必要性は今後も継続すると考えられる。そのため、ドライバのパフォーマンス向上は重要な課題である。昨今では、ドライバに適切な車両操作を促す HSC システムが、後退駐車におけるパフォーマンス向上及びドライバ支援を目的に開発されている。それらの研究結果によると、HSC システムはドライバの負担軽減とパフォーマンス向上効果をもたらすことが確認された。しかしながら、それは実装上の課題が多く、またそれら先行研究におけるパフォーマンス向上要因は依然不明のままである。そこで我々は、後退駐車におけるパフォーマンス向上要因の候補として操舵開始タイミングに着目した。本研究では、ステアリング操作を始めるタイミングをビープ音で呈示する聴覚支援手法を提案し、後退駐車における支援効果の調査を行った。シミュレータ実験の結果、駐車位置におけるドライバのパフォーマンス向上に有用であることが分かった。</p>

6/7 アスターフォーラム学生ポスター発表参加者 概要シート

氏名	柴山 拓郎
指導教員	和田 隆広
研究科	情報理工学研究科
タイトル	自動運転におけるドライバの状況認識支援手法に関する研究
概要 (200～400 字程度)	<p>今後実用化される自動運転システムは、システムの機能的な限界を超えた状況や、複雑な状況下になるとシステムから人間に権限委譲が行われることが前提とされている。しかし、ドライバは自動運転中に読書やDVDの視聴などに伴い、周囲の状況確認を怠ることで、ドライバの状況認識が低下するといった問題が考えられる。この状況認識の低下に対する支援方法がいくつか開発されている。しかし、それらの支援手法のほとんどが緊急時の権限委譲に限定されている。そこで本研究では平時における権限委譲を想定し、自動運転中のドライバの状況認識を向上させる手法として、座席に振動するモータが埋め込まれたハプティックシートを用い、ドライバに周囲の状況を提示する触覚支援手法を構築した。提案手法に対してドライビングシミュレータを用いた被験者実験を行いその有用性を検証した。その結果、被験者の状況認識向上により視線行動が安定するという結果が得られた。</p>

6/7 アスターフォーラム学生ポスター発表参加者 概要シート

氏名	杉浦 敏仁
指導教員	和田 隆広
研究科	情報理工学研究科
タイトル	Analyzing Effect of Vehicle Lean Using Cybernetic Model of Motion Sickness
概要 (200～400 字程度)	Objective and quantitative evaluation of ride comfort can be achieved owing to recent advances in cybernetic models. Therefore, we developed a mathematical model for analyzing motion sickness and utilized it to evaluate comfort in vehicle riding. It is known that the inclination of the head toward the gravito-inertial force (GIF) decreases the severity of motion sickness; this research focused on the motion sickness incidence (MSI) as an evaluation index for ride comfort. Thus, we hypothesized that those vehicles that have a function to tilt driver/passenger seats toward the GIF direction, which is called the lean function, decrease motion sickness and increase comfort. Therefore, the purpose of this research was to investigate the comfort of a four-wheeled vehicle with a lean function. It was revealed that by adding the lean function, the head could be tilted in the GIF direction; the MSI was calculated using the mathematical model and subjective motion sickness decreased. The correlation analysis of head-roll angular velocity and vehicle centrifugal acceleration suggested that drivers tilted their heads before the occurrence of the vehicle lateral acceleration.

6/7 アスターフォーラム学生ポスター発表参加者 概要シート

氏名	三澤 準
指導教員	坪 泰宏
研究科	情報理工学研究科
タイトル	タッピング運動課題時のバイアスと脳活動
概要 (200~400 字程度)	<p>人は周期的に提示される刺激に対して、タッピング運動を同期させる課題において、刺激提示よりも先にタッピングしてしまう現象や、タッピングタイミングが揺らぐ現象が知られている。また、これらのタッピングのずれは提示刺激のタイミング情報の有無(点滅するボールかバウンドするボール)によっても依存することが報告されている。近年、さらにこれらのずれや揺らぎの大きさが、脳波の事象関連電位という形で脳活動にも反映されていることが示された。この研究では、ずれや脳活動の結果が「予測のしにくさ」に関連があるという仮説を提案したが、周期的な刺激提示であるため、上記の仮説を検証できない。</p> <p>そこで本研究では、刺激提示に対して提示間隔に一定範囲で揺らぎを加え、上記の仮説が正しいか検証した。</p> <p>結果は、「予測のしにくさ」を用いることでタッピングのずれに影響は見られたが、脳活動への影響は本研究においては見られなかった。</p>

6/7 アスターフォーラム学生ポスター発表参加者 概要シート

氏名	森川 翔太郎
指導教員	坪 泰宏
研究科	情報理工学研究科
タイトル	脳で観測される動的学習則が作るネットワークの性質
概要 (200～400 字程度)	<p>大脳皮質の神経細胞集団が示す自発発火活動は脳の情報処理において重要な役割を果たすと考えられている。そのため、自発発火活動を表現できる数理モデルに関する研究が数多く行われてきた。それらの研究の多くは最初からネットワークの結合を与えており、神経回路がどのようにその構造を獲得したのかについては議論していない。また、神経細胞のネットワークは特徴的な構造を有しており、これも情報処理において重要視されている。そこで本研究は自発発火活動の再現に必要なとされるネットワークの結合を獲得できるシナプス学習則、log-STDP に注目し、これが自発発火活動を再現できるか、生理学的・解剖学的な知見を満たすネットワーク構造を獲得できるかを調査した。また、log-STDP はニューロンの異常発火が見られたため、解決する手法の提案をした。結果、異常発火は抑えられた。しかし、自発発火活動の再現はできず、生成されるネットワーク構造はランダムネットワークであった。</p>

6/7 アスターフォーラム学生ポスター発表参加者 概要シート

氏名	瀧下 冬馬
指導教員	坪 泰宏
研究科	情報理工学研究科
タイトル	個人識別に有効な刺激課題と脳波成分の探索
概要 (200～400 字程度)	<p>従来、個人識別はパスワードなどが主流であったが、近年指紋や虹彩などの生体指標が用いられてきている。一方でこれらの生体指標による方法は高解像度のカメラなどによって複製されてしまうおそれが既に指摘されている。この解決法の一つとして、脳波を用いた個人識別が提案されてきた。脳波を個人識別に利用する場合には、脳波の同一個人内における再現性を評価する必要がある。異なる被験者に対して、長期間に渡り脳波を繰り返し計測することで、個人差がどの程度の再現性を持つかを調べるのが重要となる。</p> <p>そこで本研究では、脳波の中で比較的再現性が高いことが知られている事象関連電位という特定の事象によって誘発される信号を用いることで、9人の被験者に対して10日間同じ実験を行い、その時の事象関連電位の同一被験者内の再現性と個人差を調べた。その結果、事象関連電位は同一被験者内で高い再現性を持ち、高い個人差を持つことが示された。</p>

6/7 アスターフォーラム学生ポスター発表参加者 概要シート

氏名	松岡 航平
指導教員	西原 陽子
研究科	情報理工学研究科
タイトル	コミック中のコマを用いた日本の役割語学習における英語圏と中国語圏の結果比較
概要 (200～400 字程度)	<p>役割語とは話者の人物像を想起させる表現の一つである。外国語の教科書に書かれた会話の例から役割語を学ぶことは、会話例がほとんどないことから難しい。そこで、コミックには役割語を用いた会話例が多くあることに着目し、コミック中のコマを用いた日本の役割語を学習支援するシステムを提案した。システムは、コミックのコマに含まれる役割語ごとにコマを分類する。システムユーザーは、コミックのコマやセリフを見ることによって、役割語の使い方を学ぶことができる。わたしは、言語文化が日本と類似している中国語話者に対してシステムの有用性を検証した。どちらも漢字を使っていることから、言語文化の類似性によって良い結果が出たと考えられる。本稿では、英語話者に対して行なった実験結果を中国語話者の結果と比較した。結果から、英語話者に対してもシステムの有用性を確認した。また、実験で得られた英語話者からのコメントを参考にシステムの改善について検討する。改善策として、ユーザがシステムを用いて役割語を学習する際に、コミックのストーリーも楽しめるようにすることが挙げられる。</p>

6/7 アスターフォーラム学生ポスター発表参加者 概要シート

氏名	SHAN JUNJIE
指導教員	西原 陽子
研究科	情報理工学研究科
タイトル	日本アニメの対話シーンを用いて日本語聴解訓練をサポートするシステム
概要 (200～400 字程度)	<p>第二外国語として日本語を学ぶ人の数は年々増えている。日本の古典的な文化やモダンカルチャーが海外で紹介されたのをきっかけとして、日本語に興味を持つ外国人も少なからずいると考えられる。モダンカルチャーの一種として日本語のアニメやコミックがある。いずれも海外では高い評価を受け、現地での言語に翻訳され楽しまれていることも多い。</p> <p>アニメやコミックを用いた日本語教育においては、教科書の事例としてアニメのシーンやコミックのコマを利用するものが多いが、聴解のスキルの訓練にアニメを用いた例は我々の知る限りでは少なく、利用するための手法が求められている。本研究では、アニメを用いた日本語の聴解スキルの訓練システムを提案した。三つの日本語学習レベルからの評価実験により、提案システムは被験者が聴解テストの正答率を約 10%上げた結果を報告する。</p>