

2004「エンタテインメント感性」ワークショップ プログラム

主催：日本感性工学会あいまいと感性研究部会

期 日：2004年12月4日（土）

場 所：工学院大学新宿キャンパス 0511 教室（講演番号1～11）、1015 教室（講演番号12～18）

参加費：一般3000円、学生2000円（いずれも論文集代を含む）

懇親会：会費5000円（ハンガリーワインのタベ）

午前の部

09:30～09:50

1. e-Sports 文化の現状と将来性について
杉山淳一（信州大学）

09:50～10:10

2. 感性を反映するキャラクターエージェント自動作成システム
伊東恒、萩原将文（慶應義塾大学）

10:10～10:30

3. 感情が情報検索に与える影響についての実験的研究
大久保重孝、諸上詩帆、竹村和久（早稲田大学）、藤井聡（東京工業大学）

10:30～10:50

4. 対戦相手の戦略的特徴を考慮したポーカープレイニングシステムの構築（仮題）
矢野智聡、鬼沢武久、高橋千晴（筑波大学）

10:50～11:10

5. 潜在的連想テストによるリスク認知へのアプローチ
井出野 尚、竹村和久（早稲田大学）

11:10～11:30

6. ラフと推論
村井哲也（北海道大学）工藤康生（室蘭工業大学）

11:30～11:50

7. 言葉の関連性とおもしろさを取り入れたなぞかけ生成
前田実香、鬼沢武久（筑波大学）

午後の部

13:00～13:20

8. MP3 データの伸縮・合成による自動DJミキシングシステム
藤尾豪、椎塚久雄（工学院大学）

13:20～13:40

9. 音感と色聴感覚
山脇一宏、椎塚久雄（工学院大学）

13:40～14:00

10. 作曲・演奏支援システムによる体験共有の提案
牧野真緒、大島千佳、Rodney Berry、樋川直人、鈴木雅実（ATR メディア情報科学研究所）

14:00～14:20

11. 描画から『心理』を解釈する - 樹木テストの画像解析と臨床心理学的解釈 -
高崎いゆき、竹村和久（早稲田大学）、岩満優美（北里大学）

< 部屋の移動 1015 教室へ >

14:45～15:15

12. (招待講演) 遊びとビデオゲーム技術
斎藤直宏（ナムコ）

15:15～15:45

13. (招待講演) バーチャルリアリティと感性
星野 洋（松下電工 システム技術研究所 サイバースペースグループ）

15:45～16:15

14. (招待講演) ことばによる感性と映画
小木しのぶ（数理システム）

16:15 ~ 16:35

15. アメリカ映画の計量言語学的解析

伴 浩美 (富山国際大学) Toby Dederick (北陸大学) 南保英孝 (金沢大学) 大藪多可志 (金沢星稜大学)

16:35 ~ 16:55

16. 消費者のあいまいな判断と購買意図の分析

田中健一 (早稲田大学) 若山大樹 (秋田県立大学) 竹村和久 (早稲田大学)

16:55 ~ 17:15

17. エンタテインメント性を高めるデジタルコンテンツにおける感性

森 俊文 (ビデオテック)、春日 正男、佐藤美恵 (宇都宮大学)

17:15 ~ 17:45

18. (特別講演) エンタテインメントコンピューティングの現状と将来

星野准一 (筑波大学)

《懇親会》

18:00 ~ 20:00

会場：28階第2会議室



ハンガリーワインの夕べ

ハンガリー政府観光局