

# 目 次

## 特別セッション：ゲーミングの夕べ..... (6月11日(金)14:15 ~ 17:00)

クロスロード.....(212室).....1	吉川肇子(慶應義塾大学)
人間社会におけるゲーミング&シミュレーションの有用性について考える.....(213,214室).....2	
- モノポリー、コモンスゲーム、改良型コモンスゲーム、スクラップルゲーム、スウェーデンゲーム等の体験学習をふまえて -	馬場則夫(大阪教育大学)
火災シミュレーションとゲーミング.....(215室).....6	
梶秀樹, 藤岡正樹(東京工業大学), 三平洵(株式会社イオタ), 大槻知史(高知大学), 鐘ヶ江秀彦, 豊田祐輔(立命館大学)	

## 企画セッションA ..... (6月12日(土)10:00 ~ 12:00 212室)

### シミュレーション&ゲーミングとソフトコンピューティング技術1

企画：馬場則夫(大阪教育大学), 司会：久保田直行(首都大学東京)

教育における設計とシステム思考.....8	
- 未来を開くのは、人間の構成的な能力を蓄えて引き出す、個人と社会の忍耐力 -	
福永征夫(アブダクション研究会), 久保田直行(首都大学東京)	
多様な戦略を獲得するための分布推定アルゴリズム.....12	半田久志(岡山大学)
画像処理と画質センシングによるネットワーク上の画像シミュレータ.....14	結城修(静岡大学), 山田囿裕(東海大学), 水野忠則(静岡大学)
ロボットエデュテインメントにおける自己実現と自己効力感.....18	
寄田明宏(首都大学東京), 馬場則夫(大阪教育大学), 山田囿裕(東海大学), 久保田直行(首都大学東京)	
アナログ電子回路による神経回路モデルのシミュレーション.....22	加藤良隆, 川口雅司(鈴鹿高専)
ロボットを使用した理数シミュレーション教育.....24	
小池泰路, 當間嗣治, 清水寛一, 結城修(東海大学), 寄田明宏, 久保田直行(首都大学東京), 山田囿裕(東海大学)	

**企画セッションB** ..... (6月12日(土)10:00 ~ 12:00 213室)

企画・司会：井門正美(秋田大学)

ゲーミング・シミュレーション型授業による大学教育改革2 .....28  
- 秋田大学ゲーミング・シミュレーション研究会の挑戦 - 井門正美, 小高さほみ,  
玉本英夫, 望月一枝, 渡部育子, 坪野谷和樹, 大森一樹, 佐藤篤史, 柴田傑(秋田大学)

**一般セッションA** ..... (6月12日(土)13:30 ~ 14:50 213室)

司会：吉川肇子(慶應義塾大学)

「自画持参」: コミュニケーションゲームの設計と実践 .....36  
加藤文俊(慶應義塾大学), 長岡健(産業能率大学)

ゲーム的要素を取り入れた数学基礎教育プログラムの実践報告 .....38  
網代剛(産業技術大学院大学)

国際政治シミュレーションによる NGO 研究の可能性 .....42  
伊与田昌慶(京都大学)

Second Life を用いた仮想空間内手話学習教室の構築 .....44  
佐藤雅弘, 場崎功一(富山大学)

**一般セッションB** ..... (6月12日(土)15:00 ~ 17:00 213室)

司会：松田稔樹(東京工業大学)

仮想空間を用いた裁判員体験シミュレーション .....46  
佐藤雅弘, 西田祐太(富山大学)

子どもの遊びの支援のための戦略的パネル討論の設計とその評価 .....50  
木谷忍(東北大学), 木村美智子(茨城大学)

科学技術コミュニケーションのためのゲーミングシミュレーション .....56  
- サイエンスカフェとゲーミングの融合 - 菱山玲子(早稲田大学)

ゲーミングによる利害対立の表現と討論のためのツール開発 .....62  
杉浦淳吉(愛知教育大学)

ゲーミング実施における事前学習の意味に関する考察 .....64  
- 仮想世界ゲームを題材として - 松田稔樹(東京工業大学)

**企画セッションC ..... (6月12日(土)13:30 ~ 14:50 212室)**

**シミュレーション&ゲーミングとソフトコンピューティング技術2**

**企画：馬場則夫(大阪教育大学),**

**司会：大松繁(大阪工業大学), 半田久志(岡山大学)**

ロボットエデュテインメントのための情報構造化空間.....	70
寄田明宏(首都大学東京), 橋本卓弥, 小林宏(東京理科大学), 久保田直行(首都大学東京)	
無線通信と有線通信による相互補完ネットワーク・ルーティングシミュレータの開発.....	74
遊佐直樹, 森田裕樹, 山田罔裕(東海大学)	
Bonanza の学習効率化のための遺伝的アルゴリズムによる棋譜情報の分類.....	80
今津拓哉, 半田久志(岡山大学)	
バイラテラルフィルタリングを用いた高精細画像の作成法.....	86
津崎善晴(大阪府立大学), 大松繁(大阪工業大学)	
特徴検出法による話者不特定条件による母音音声認識.....	92
川口雅司, 米倉直宏(鈴鹿高専), 神保孝志(名古屋工業大学)	

**企画セッションD ..... (6月12日(土)15:00 ~ 17:00 212室)**

**メディア・ピオトープ：メディアとコミュニケーション**

**企画・司会： 須藤秀紹(室蘭工業大学)**

メディア・ピオトープが形成するコミュニティ.....	94
須藤秀紹(室蘭工業大学)	
携帯アプリケーションの使用履歴によるコミュニケーション支援.....	98
橋山智訓, 永田惇, 江崎朋人, 市野順子, 田野俊一(電気通信大学)	
高コンテキストメディアによるコミュニケーションの提案.....	102
- 視線, 玉転がしによるコミュニケーション - 小笠原直人, 佐藤究, 布川博士(岩手県立大学)	
場の状況に応じた意志表出と心的ストレスとの関係.....	106
佐藤祐輔, 須藤秀紹(室蘭工業大学)	
書評の相互作用が生み出す語りのメディア：ビブリオバトル.....	110
谷口忠大(立命館大学)	