

# AIOT行動変容学会

## 第9回研究会 (BTI-9)

Academy of Behavior Transformation by AIoT. The 9th Research Meeting (BTI-9)

□ 日程：2025年3月10日（月）14:00～18:00

3月11日（火）9:30～15:30

□ 会場：はこだて未来大学 大会議室

〒041-8655

北海道函館市亀田中野町 116番地2)

□ URL：<http://www.sig-bti.jp/>

□ X：[@bti\\_academy](https://twitter.com/bti_academy)

□ アクセス：地図出典：<https://www.fun.ac.jp/contact>



# プログラム

1日目： 3/10（月）

- 13:30- 受付
- 14:00-14:10 オープニング
- 14:10-15:58 セッション1（108min, 18min×6件）

G01	運動速度とスマートウォッチを活用した筋力トレーニングの支援	石田直希 青山学院大学
G02	宅内行動アノテーションの省力化のための行動認識手法の提案と評価	浅井俊宏 奈良先端科学技術大学院大学
G03	メタバース空間におけるファントムセンスの実証研究	齊藤天馬 公立ほこだて未来大学
G04	非特定テレビ視聴履歴データに基づくテレビ視聴行動クラスタリングと視聴傾向変化分析	由田翔吾 奈良先端科学技術大学院大学
G05	訓練中の動作・所産からの漢字書字正答率の予測	大森幹真 早稲田大学
G06	ゲーミフィケーションを活用した珠算学習支援システム「CalcQuest」のユーザスタディ	小嵯泰造 奈良先端科学技術大学院大学

- 15:58-16:10 休憩
- 16:10-17:58 セッション2（108min, 18min×6件）

G07	生成AIを活用した能動的学習環境の構築とハルシネーション問題の解決	小北駿 公立ほこだて未来大学
G08	生成AIを用いたいけばな創作支援についての検討	横窪安奈 東京大学大学院
G09	RAG コンパニオンチャットボットの開発と検証 -自己開示とユーザー体験への影響-	中原慧 名古屋大学大学院
G10	エコ行動促進アプリにおけるPUSH配信を用いたフィードバック手法	塚本航也 NTTドコモ / NTT DOCOMO Ltd.
G11	経験知を取り込んだ機械学習とデジタルツールに対する心理的障壁の低減	村瀬颯登 株式会社UACJ
G12	未登録PoI探索のための時系列SNS投稿データに基づく位置推定手法の提案と評価	澤野耕平 奈良先端科学技術大学院大学

- 17:58-18:00 撤収・移動
- 18:15- 懇親会（キャンパス内）

## 2日目： 3/11 (火)

- 9:00- 受付
- 9:30-10:45 デモ・ポスターセッション (75min)

P01	メッセージ介入実験の個人特性に関する分析： クラスター分析による介入効果の検証	木村淳哉 沖電気工業株式会社
P02	一人称映像を用いた選書中の行動パターンの分析	畑井梨里衣 公立ほこだて未来大学大学院
P04	自閉傾向とマガーク効果における視聴覚刺激への選好	北田結 早稲田大学
P03	視覚探索課題からみたASD児の局所的注意の優位性	飯田亜衣 早稲田大学
P05	協調運動得点とASD傾向における読み書きの視線の違い	渡邊貴子 早稲田大学
P06	現実と仮想をつなぐジェネラティブアート体験： 複合現実を活用した学び	古市駿 公立ほこだて未来大学大学院
P07	テキスト対話における受信者感情予測の個別化	菅野光 電気通信大学
P08	応用行動分析学を活用して組織の行動変容につなげる	是村由佳 (株) コレムラ技研

- 10:45-11:00 休憩
- 11:00-12:30 セッション3 (90min, 18min×5件)

G13	チェロの遠隔練習支援システムの試作と検討	太田健 公立ほこだて未来大学
G14	仮想現実での視線情報を用いた商品作動ギミックによる関心の変化	松田凜生 青山学院大学
G15	メタバースにおける仮想アバターとロールプレイングがコミュニケーションに与える影響 - プロテウス効果の視点から	仲山芳古 公立ほこだて未来大学大学院
G16	宅内デジタルツインを活用した環境センサによる生活行動認識手法の検討	菊池尊勝 奈良先端科学技術大学院大学
G17	ペット型人工物の感情表現と動作を用いた習慣改善のための説得技術	原田理央 公立ほこだて未来大学大学院

- 12:30-13:30 昼食
- 13:30-15:00 セッション4 (90min, 18min×5件)

G18	Thing2Vec: 人の行動理解に向けたモノの使用特性のベクトル埋め込み方法の提案	田仲百音 大阪大学
G19	カードゲームの心理戦における表情の頻度分析	長澤颯音 公立ほこだて未来大学
G20	Immersion Neckwear: 動画体験拡張ネックウェア	岩本空 青山学院大学
G21	プレイヤーの感情に応じて適応するゲーム環境の試作と評価	嵯峨京介 公立ほこだて未来大学
G22	動画視聴における瞬目促進フィードバック手法の検証	新村温人 青山学院大学

- 15:00-15:10 休憩
- 15:10-15:30 クロージング・授賞式

## 一般講演発表一覧

G01	<b>運動速度とスマートウォッチを活用した筋力トレーニングの支援</b> 石田直希, ロペズギョーム(青山学院大学)
G02	<b>宅内行動アノテーションの省力化のための行動認識手法の提案と評価</b> 浅井俊宏, 松井智一, 諏訪博彦, 安本慶一(奈良先端科学技術大学院大学)
G03	<b>メタバース空間におけるファントムセンスの実証研究</b> 斉藤天馬, 角薫(公立はこだて未来大学)
G04	<b>非特定テレビ視聴履歴データに基づくテレビ視聴行動クラスタリングと視聴傾向変化分析</b> 由田 翔吾(奈良先端科学技術大学院大学), 松田 裕貴(岡山大学), 松田 裕貴, 横田 哲弥, 榊原 太一(読賣テレビ放送株式会社), 安本慶一(奈良先端科学技術大学院大学)
G05	<b>訓練中の動作・所産からの漢字書字正答率の予測</b> 大森幹真(早稲田大学人間科学学術院), 切替このみ(早稲田大学大学院人間科学研究科)
G06	<b>ゲーミフィケーションを活用した珠算学習支援システム「CalcQuest」のユーザスタディ</b> 小峯泰造(奈良先端科学技術大学院大学), 松田裕貴(岡山大学)
G07	<b>生成AIを活用した能動的学習環境の構築とハルシネーション問題の解決</b> 小北駿, 角薫(公立はこだて未来大学)
G08	<b>生成AIを用いたいけばな創作支援についての検討</b> 横窪安奈(東京大学大学院), 石田精一郎, 竹谷一真(VRC 華道部), 越塚登(東京大学大学院)
G09	<b>RAG コンパニオンチャットボットの開発と検証 -自己開示とユーザー体験への影響-</b> 中原慧(名古屋大学大学院)
G10	<b>エコ行動促進アプリにおけるPUSH配信を用いたフィードバック手法</b> 塚本航也, 鈴木明作, 吉川裕木子, 勝間田優樹, 山田拓也, 石川太郎(株式会社 NTT ドコモ)
G11	<b>経験知を取り込んだ機械学習とデジタルツールに対する心理的障壁の低減</b> 村瀬颯登, 山本佑樹(株式会社 UACJ)
G12	<b>未登録PoI探索のための時系列SNS投稿データに基づく位置推定手法の提案と評価</b> 澤野耕平(奈良先端科学技術大学院大学), 松田裕貴(岡山大学), 中谷響, 大内啓樹, 諏訪博彦, 安本慶一(奈良先端科学技術大学院大学)
G13	<b>チェロの遠隔練習支援システムの試作と検討</b> 太田健, 角薫(公立はこだて未来大学)
G14	<b>仮想現実での視線情報を用いた商品作動ギミックによる関心の変化</b> 松田滉生, ロペズギョーム(青山学院大学)
G15	<b>メタバースにおける仮想アバターとロールプレイングがコミュニケーションに与える影響 -プロテウス効果の視点から</b> 仲山芳古, 角薫(公立はこだて未来大学大学院)
G16	<b>宅内デジタルツインを活用した環境センサによる生活行動認識手法の検討</b> 菊池尊勝, 松井智一, 諏訪博彦, 安本慶一(奈良先端科学技術大学院大学)
G17	<b>ペット型人工物の感情表現と動作を用いた習慣改善のための説得技術</b> 原田理央, 角薫(公立はこだて未来大学大学院)
G18	<b>Thing2Vec: 人の行動理解に向けたモノの使用特性のベクトル埋め込み方法の提案</b> 田仲百音(大阪大学), 岸野泰恵(NTT コミュニケーション科学基礎研究所, 大阪大学), 下西英之(大阪大学)
G19	<b>カードゲームの心理戦における表情の頻度分析</b> 長澤颯音, 角薫(公立はこだて未来大学)
G20	<b>Immersion Neckwear: 動画体験拡張ネックウェア</b> 岩本空, ロペズギョーム(青山学院大学)
G21	<b>プレイヤーの感情に応じて適応するゲーム環境の試作と評価</b> 嵯峨京介, 角薫(公立はこだて未来大学)
G22	<b>動画視聴における瞬目促進フィードバック手法の検証</b> 新村温人, ロペズギョーム(青山学院大学)

## ポスター・デモ・企業発表一覧

---

P01	<b>メッセージ介入実験の個人特性に関する分析： クラスタ分析による介入効果の検証</b> 木村淳哉, 赤津裕子, 片桐一浩 (沖電気工業株式会社)
P02	<b>一人称映像を用いた選書中の行動パターンの分析</b> 畑井 梨里衣 (公立はこだて未来大学大学院), 角康之 (公立はこだて未来大学)
P03	<b>自閉傾向とマガーク効果における視聴覚刺激への選好</b> 北田結 (早稲田大学人間科学部), 大森幹真 (早稲田大学人間科学学術院)
P04	<b>視覚探索課題からみたASD児の局所的注意の優位性</b> 飯田亜衣, 大塚千冬 (早稲田大学人間科学部), 大森幹真 (早稲田大学人間科学学術院)
P05	<b>協調運動得点とASD傾向における読み書きの視線の違い</b> 渡邊貴子 (早稲田大学人間科学部), 大森幹真 (早稲田大学人間科学学術院)
P06	<b>現実と仮想をつなぐジェネラティブアート体験： 複合現実を活用した学び</b> 古市駿, 角薫 (公立はこだて未来大学大学院)
P07	<b>テキスト対話における受信者感情予測の個別化</b> 菅野光, 橋山智訓 (電気通信大学)
P08	<b>応用行動分析学を活用して組織の行動変容につなげる</b> 是村由佳 (コレムラ技研)

---