

# 発表概要



[01] 臼井 拓未 (うすいたくみ)  
藤井 駿 (ふじいしゅん)

外国語学部日本語・国際コミュニケーション専攻 3年 匂坂ゼミ  
外国語学部日本語・国際コミュニケーション専攻 3年 匂坂ゼミ

## HTML5 の Canvas を用いたリアル福笑いゲームの制作

概要: スマートフォンの普及に伴い、「写真や動画を撮る」ということが日常的に行われるようになった。また近年では、撮影したものをを使った様々な楽しみ方も生まれている。本研究では撮影した画像(動画)の新たな楽しみ方として「リアル福笑いシステム」を検討する。これはスマートフォン等で撮影された動画を用いて、遊び手が時間的に分割された動画要素のブロックを、正しい順番に並べ替えて楽しむゲームである。

[02] 仲川 顕 (なかがわけん)

外国語学部英語コミュニケーション専攻匂坂ゼミ 3年

## A.E.W (Acoustic Educational Website)の開発

概要: 提示された音を感覚的に当てることのできる能力、すなわち音感を体系的に鍛えることのできる WEB サイトを開発する。音楽初心者はゲーム感覚で楽しく遊びながら音感を養うことができ、上級者は和音(三つ以上の高さが異なる複数の音で構成される音)を扱ったクイズ等で本格的な音感トレーニングを行うことができる。回答者は HTML を用いた WEB サイトを開き、ギターモード、ピアノモードの二種類の内どちらかでトレーニングするかを選択してから問題に解答していく。解答後に自らのスコアを確認、答え合わせができる。

[03] 中村 壮志 (なかむらそうし)

経済学部経営学科・大塚ゼミ 3年

## 情報教材を RPG として作ってみた

概要: 我々学生にとってゲームとは代表的な娯楽の一種であり、プレイして楽しいと思えるものである。しかし、その一方で勉強、特に紙を主とした教材での勉強を楽しいという者はあまり多くはないだろう。そこで私は、ゲームと勉強を組み合わせた学習教材なら、普通の教材を使用するよりも学習意欲が向上するのではないかと考えた。例えば、それぞれの区間毎に問題のテーマを決め、魔物達が出ず問題に答えながら進んでいく、という形式である。今回は 2000 年に株式会社アスキーから発売された「RPG ツクール 2000」という、既存の命令を組み合わせることで簡単に RPG が作成できるツールを用いた。本研究ではこのツールを使用して情報リテラシーで学習する、PC を利用するにあたってのルールを学べる RPG を試作した。

[04] 田中 駿哉 (たなかしゅんや)

経済学部経営学科・吉田ゼミ 3年

## オンラインゲームにおける効率的戦略立案

概要: 近年のオンラインゲームは限りなく現実に近く設計されており、グラフィックからルール、戦略まで幅広い進化を遂げている。オンラインゲームにおけるゲームに勝利するための戦略を立て、適切なチームプレイを行う能力は現実の企業社会においても通用するのではないかと。というのが私の基本的な考えである。

この点を明らかにするために、戦績がいいチームのリーダーにいくつかの質問を行い、ゲーム内でどのようなチームマネジメントをしているか調査する。そして、達成すべき目標の設定する、部下の能力を把握して適した場所に配置する、目標の進捗状況を管理する、考えられるリスクへの対策をする、組織の団結力を高めるために必要なことを考えるなどの現実のチームマネジメントの要素とどの程度一致しているかなどの検証を行う。

**PC 用電源テスターの製作**

概要: 自作 PC の製作には多くの時間がかかる。その製作過程でトラブルが起きれば完成は遅れ、なかでも電源ユニットのトラブルであれば、電源ユニット自体なのか他のパーツに問題があるのか判断が難しい。これは PC 用電源ユニットが特定のピンへの信号が無ければ起動しないためである。その様な場合、電源ユニット用のテスターがあれば、楽に問題解決ができるかもしれない。しかし、専用のテスターが無く、新たに購入をする場合には、時間もコストも惜しまれる。そこで本研究では、簡易的にでも PC の電源ユニットの動作を確認可能なテスターを製作することとした。

製作するテスターは廃棄処分となった PC のマザーボードから取り外した電源コネクタを加工した簡単なものから、LED で電圧を確認することができるやや高度なものまでの3種類である。発表では、それぞれの製作と使用方法を示し、市販の専用テスターと比較を行う。

**HTML5 を用いた漢字学習支援システムの開発**

概要: 日本語環境が整っていない外国人学習者やキーボード操作ができない日本語学習者向けにキーボード入力をせず、グラフィック画面での操作で漢字を簡単に学習できるシステムを開発する。操作画面はドラッグ&ドロップで「へん」や「つくり」を組み合わせて、漢字を作る形式とラジオボックスを使っての読みや意味を問う選択式の2種類のクイズを開発する。今回は魚へんの漢字を用いてクイズ作成・開発を進めた。また、外国人学習者に日本の魚に関する知識を通じて日本のさかな文化に触れてもらうことも想定している。

**『日本現存朝鮮本書誌データベース』のシステム改善**

概要: 本研究で取り上げるデータベースは本学の藤本幸夫名誉教授が40年にわたり日本国内を調査した日本現存朝鮮本の書誌情報を収録したものである。基本となる検索システムは外国語学部千葉教授がCGIで構築しており、広く国内外に公開されている。本研究では、このデータベースの検索インターフェースの改善に取り組むとともに、データベースの機能拡張をおこない活用の方法を提案する。

**タイトル: 学内 Wi-Fi サービスの接続状況調査**

概要: 本学では学内 Wi-Fi が無料で提供されており、多くの学生が利用している。しかし、その Wi-Fi がどの範囲まで届くのか、強度や速度はどれほどあるのかといった明確な情報は明らかになっていない。そこで、これらを明らかにすることによって、どこで Wi-Fi を使うことが可能なのか、どれほどの強度、速度で繋がるのかを明確にすることが本研究の目的である。研究では、「Wi-Fi ミレル」という I-O DATA 社製のスマートフォンアプリと「SpeedTest 1.4」という情報教育センター作成の学内スピードテストサイトを使用した。Wi-Fi 接続の確認と接続された Wi-Fi の強度を調べる際には「Wi-Fi ミレル」を、速度を調べる際には「SpeedTest 1.4」を使用し、生涯学習プラザ棟屋内、各フロアでの学内 Wi-Fi の接続状況を調査した。その調査結果をフロアマップに示し、強度と速度を数値にして見える化した。

## AI ロボットは家族になり得るか ～新しい家族の在り方と AI ロボットとの関係～

概要: AI とは人工知能のことをいい、人間の脳が行っている知的な作業をコンピューターで模倣したソフトウェアやシステムである。従来のロボットは、既に組み込まれたプログラムの中で思考することはできても、プログラム外のことに関しては対応できない。このようなロボットに比べ、AI ロボットは一度作ってしまえば、人間の手を離れても自発的に発展し、自ら思考する能力が備わっている。

本研究では、AI ロボットは家族になり得るか検証するために家庭の現状や AI ロボットについて研究を行うと共に、AI ロボットを家族として受け入れるかアンケートを行い、AI ロボットを家族として受け入れやすい人の特性を明らかにする。そして今後の未来、AI ロボットが家族の在り方に変化をもたらすことができるのか検証していく。

## Moodle システム用自動ログインツールの試作

概要: 本学で授業資料等の提供に利用されている Moodle サービスでは様々なコースがあり、授業資料を受け取るためには学生がコース登録を行う必要がある。しかし1度もログインしていないユーザをコース管理者は登録をすることができない。現在、初回授業でログインを学生にさせる場合、欠席や操作ミスが起こる可能性があるため全ての学生が正しくログイン作業を完了できていない。また、教職員が入学者全ての登録を手入力で行う方法は、学生数が多い場合には現実的ではない。この問題を解決するため本研究では、入学者全てのアカウントを自動的にログインできるプログラムを VBA にて作成した。これは Internet Explorer を起動させ Moodle アカウントをログインさせた後、ログアウトを実行し複数の Moodle アカウントを自動的にログインさせることができるものである。

## Unity を使った低コストで身近な VR 開発 —スマホで見る VR 美術館—

概要: 2016 年を元年としてブームとなった VR(バーチャルリアリティ)。Sony が PlayStationVR を発売するなどゲームの選択肢の一つとして VR が一般的となっているが、その開発には未だ課題点が複数存在する。その内の2大課題が「高価格」と「酔い」という点。視界一面の3D ワールドには体調を崩す人が多くフィジカルの難点を抱えている他、本格的に VR 研究に取り組むためには VR 本体+VR 向けの PC 等が必要であり莫大なコストがかかるため、開発に取り組むたくても金銭的問題が原因で開発の基礎部分にすら手がさせないという現状がある。本稿ではゲームの分野にとどまらない VR の活用可能性について考察し、この2大課題の払拭をテーマとしてまた VR を身近なツールとして感じてもらうため「Unity を使ったスマートフォンで体験できる VR 映像」の作成に向けて取り組んだ。

## 4大陸の Web ページのデザイン動向の横断調査

概要: 本研究では、ヨーロッパ(ドイツ)、アジア(日本)、北アメリカ(アメリカ合衆国)、南アメリカ(ペルー)でサービスを展開している企業が運営している消費者向け Web サイト(店舗紹介、商品紹介など)を以下の観点で分類し、サンプルとして抽出した複数のサイトのトップページと個別ページを調査・比較する: 1)ターゲットとなる年齢層 2)性別 3)目的(ビジネス・余暇など)。分析の観点としては[A]文化的特徴としてページあたり文字(語彙)数、文当たりの平均文字(語彙)数、コンテンツのグルーピング、顧客へのアプローチの違い、言語景観(多言語対応)を、[B]デザインの特徴として色使いとアクセシビリティおよびページレイアウトを、[C]技術的特徴としてナビゲーションデザイン、モバイル対応、動的コンテンツの処理、コンテンツの総データ量などを取り上げる予定である。これらの分析を通じ、各国の特徴を整理するとともに、これらの特徴の違いが各国の Web デザインのどのような需要や要請によるものかを考察する。

**OSS を用いたクローズド SNS の構築と考察**

概要: オープン SNS (Facebook や Twitter や mixi や Google+ など) は、情報の発信の手段としてよく利用されるようになったが、情報の拡散性やセキュリティといった面で不安がある。このため、専らビジネスでは電子メールでやり取りが行われるが、手軽さという点においては SNS に劣るということができる。そこで、家庭内や親しい友人間そして、社内でクローズド SNS を利用するユーザが増えている。これらを受け、本研究ではサーバを自作し、オープンソースの SNS ソフトウェアの OpenPNE (オープンピーネ) などを用いて、記事や日記の投稿をする機能や、メッセージをやり取りする機能といった、SNS の基本的な機能を持ったクローズド SNS を構築、運用して考察を行った。

**Twitter におけるアカウント使い分けに関する利用実態の調査**

概要: 近年、スマートフォンの普及により、SNS の利用者数が増加している。日本において 2016 年度の時点で最も利用率が高い SNS は LINE・Facebook・Twitter である。中でも Twitter は月間利用者を増やし続けており、2017 年 10 月末に日本国内の月間アクティブユーザー(実際に利用・ログインしている)数が 4500 万人を突破し、Facebook を抜いたことが注目される。他の SNS と異なる Twitter の特徴として、1) 1 つの投稿(ツイート)の文字制限は 140 字、2) 匿名利用が可能、3) 他ユーザのツイートの再投稿(リツイート)が簡単、4) 1 人で複数アカウントの作成が可能、が挙げられる。本研究ではこのうちの 4) にあたる Twitter ユーザの複数のアカウント使い分けに関するアンケート調査を行い、複数アカウント所持の目的や使い分けの実態、またその意義について分析・考察する。

**現代の読書の楽しみ方 —読書サイトの活用方法を通して—**

概要: 「若者の読書離れ」という言葉がしばしば聞かれる。その一方で、「読書メーター」などのオンライン読書記録サービスには実に沢山の利用者がいる。ユニークユーザー数は 100 万人を越え、累計で 1800 万件を超える感想・レビューが公開されている。利用者には私をふくめ若い読書家も多く、人によっては短期間に驚くほどの量の読書をしているのである。デジタル世代、SNS 世代の読書家の読書の仕方には、以前にはない新しい読み方や、読書のパターンがあるのではないだろうか。電子書籍の普及は読書のあり方にどのような影響を与えているのだろうか。本発表では「読書メーター」ユーザに対するアンケート調査を通じて現代人の読書の楽しみ方を研究する。

**書籍カタログの時系列分析に基づくカナダのマリファナ容認の歴史の検討**

概要: 2017 年 4 月、カナダ政府は嗜好品としてのマリファナ使用を 2018 年までに合法化する法案を提出した。嗜好品としてのマリファナを合法化した国はウルグアイに続き世界で二番目であり、このニュースには世界に少なからぬ驚きを与えた。

本発表では、Google n-gram Viewer のデータから、マリファナを公に論じた書籍は戦後 1960 年以降急激に増えていることを示し、カナダの国立アーカイブ Library and Archives Canada の書籍カタログを用いてマリファナに関連するキーワードを含む書籍の出版動向についての時系列分析を行い、カナダのマリファナ容認の歴史が書籍にどのように反映しているかを分析する。

[17] 君山 カ斗 (きみやまりきと)

経済学部経済学科・上村ゼミ4年

### 株式投資における税金の影響

概要:アメリカの投資家ジョン・テンブルトンが目標とした長期投資の目的は、税引き後のトータルリターンを最大化というものである。テンブルトンは個人投資家が最も身近に感じる税金を最小化することによって、トータルリターンを大きくすることができる考えた。

本研究では日本における株式に関する税金を調査し、税金が投資に与える影響を調べた。具体的には、日本の株価のベンチマークとなる日経平均株価を使い、毎年売買をする短期投資と買い持ちをする長期投資の税金を考慮したリターンの違いを調べた。その結果、長期投資のほうが有利であることが分かった。

[18] 石井 智己 (いしいともき)

経済学部経済学科・上村ゼミ4年

### 購買力平価説の実証分析

概要:為替レートを決定する理論として購買力平価説がある。購買力平価説には、絶対的購買力平価説と相対的購買力平価があり、特に後者から求められる為替レートは、指標の一つとして使われることがある。しかし、購買力平価説は実際の市場で成立しているのだろうか？

本稿では、購買力平価説から得られる理論為替レートと実際の為替レートを比較し、購買力平価説が成立しているかを調べた。その結果、短期的に見た場合は理論が成立しないが、長期的に見た場合は成立していることが分かった。そこで、なぜ購買力平価説が短期で成立しないのかを考察した。そして、購買力平価説が発表された1921年は、現在より国と国の間での資本移動が活発ではなかったといった、当時と現在で前提とする経済取引の形の違いが原因ではないかという仮説を立てた。

[19] 荒井 夏奈 (あらいかな)

外国語学部国際交流・国際協力専攻・千葉ゼミ4年

### 家族関係と子供の心理的安定との関係

概要:親子関係は人間形成における土台にあたる。一般に「親は子供の性格形成に大きく影響する」と言われるが、実際に大学生の人格の形成に親子関係はどんな関係があると言えるだろうか。また、“一人暮らしをしている”“兄弟(姉妹)がいる”というような、現在の生活環境や家族構成は、大学生の自己の安定や自己肯定感といった人格的な側面とどのように関係するだろうか。本研究では、親子関係が子供のパーソナリティ形成とどのような関係にあるのかを大学生を対象としたアンケート調査を通じて分析する。具体的には、親の養育態度を子供がどう認知しているかに関する北村(2011)の親子認知尺度と、ローゼンバーグの自尊感情尺度という2つの尺度をもちい、結果の比較を試みる。