# 2019年度業績一覧

 $2019.4 \sim 2020.3$ 

#### 石川賀一 (講師)

# 【論文】

石川賀一. 図書館学者としての田中敬の立脚点. メディアと情報資源: 駿河台大学メディア情報学部 紀要. 2019, vol. 26, no. 1, p. 29-37.

#### 【研究テーマ】

図書館の教育的機能、図書館と地域社会

# 井上智史 (講師)

## 【論文】

井上智史. L\*a\*b\* カラーの数値情報を利用したヨハネス・イッテンの色相環の検討. 基礎造形 028: 日本基礎造形学会論文集・作品集. 日本基礎造形学会. 2019. vol. 28. p. 69-74.

井上智史. 色彩計(蛍光分光濃度計)を用いた図版からの色の測定について. メディアと情報資源: 駿河台大学メディア情報学部紀要. 2019, vol. 26, no. 2, p. 17-22.

## 【学会発表】

井上智史, 安藤公彦, 松永信介. L\*a\*b\* カラーの値を活用した色の三属性に関する e ラーニングコンテンツの開発. 情報処理学会第82回全国大会. 金沢工業大学 (オンライン). 2020. 3. 5.

## 【研究テーマ】

グラフィックデザイン, デザイン教育, e ラーニング, コンピュータアート

# 今村庸一(教授)

## 【講演】

今村庸一. テレビに心があった時代. 駿河台大学 市民の大学 I. 駿河台大学. 2019.6.8.

今村庸一. 番組アーカイブ活用と新たな展開 2019. 放送番組センター主催 報告・パネラー. 上智大学. 2019. 11. 9.

# 【その他】

今村庸一. 映像制作の現況と課題. 文化情報学研究所 第2回研究会. 2019.5.30

今村庸一・石川賀一・水沼友宏. 映像ドキュメンタリーの世界. 文化情報学研究所公開シンポジウム 司会・パネラー. 2019. 12. 13

## 【研究テーマ】

映像ジャーナリズム論, 映像と国際関係論

## 大久保博樹 (教授)

## 【論文】

大久保博樹. 物語内的音響と物語外的音響の間—演出による表現—. 情報文化学研究第9号: JICS 情報文化学会関東支部研究会・近畿支部研究会. 2019, vol. 9, no. 1, p. 9-16.

# 【講演】

大久保博樹. ボクと彼女の音がたり~効果音から作るラジオドラマ. 広島エフエム放送特別番組. 広島エフエム放送株式会社. (講師・監修) 2019. 11. 15.~17. (オンエア) 2019. 12. 23.

#### 【その他】

大久保博樹. 没入感に誘うリアルな「音」をつくる. SONY WEB マガジン「B」 Chamber 39. SONY. 2019. 10. 23.

大久保博樹. 知られざる音効の世界. TBS ラジオ「ACTION」. TBS ラジオ. (生放送ゲスト) 2019. 11.07.

#### 【研究テーマ】

映像音響論,音響演出,映画論,情報文化,デジタルコンテンツ・マネジメント, ICT 教育と利活用

## 城井光広 (教授)

# 【学会発表】

城井光広. 照明オブジェ「円筒スチームパンク BOX」大型クーゲルバーン「森の響き」. 環境芸術学会 20 回大会. 増上寺宝物館エントランス. 2019. 9. 30-10. 6.

## 【展示】

城井光広. 小型クーゲルバーンキット展示販売. ゲームマーケット 2019. 東京ビックサイト別館. 2019. 5. 26.

城井光広. 大型クーゲルバーン「森の響き」小型クーゲルバーンキット展示販売. おもちゃ祭り 2019. 東京おもちゃ美術館. 2019. 10. 19. 20.

城井光広、中型クーゲルバーン、パンフェスタ、飯能市銀座商店街、2019.12.1.

城井光広, 杉本英晴, 保坂遊. 木製おもちゃと幼児の遊び評価検証. 東京家政大学・かせいの森のお家. 2019.12.9.

## 【その他】

城井光広. オレンジリボン公式ポスターコンクール 2020 審査委員. NPO 法人 児童虐待防止全国ネットワーク. 2019. 4. 24.

## 【研究テーマ】

おもちゃ制作、オブジェ制作、グラフィックデザイン、アニメーション制作

# 金基弘 (准教授)

#### 【著書】

金基弘ほか. 音楽知覚認知ハンドブック~音楽の不思議の解明に挑む科学~(日本音楽知覚認知学会 30周年記念出版). 北大路書房. 2020, p. 249-264.

## 【学会発表】

金基弘, 佐伯凌, 大田健紘. ギターのストローク演奏時における筋活動の検討. 日本音響学会音楽音響研究会資料. 龍谷大学大阪梅田キャンパス. 2019, Vol. 38, No. 3, p. 7-12.

Masayuki TAKADA, Shoki TSUNEKAWA, Kazuma HASHIMOTO, Tamaki INADA, Yoshinao OEDA, KatsuyYAMAUCHI, Ki-Hong KIM, Shin-ichiro IWAMIYA. Analysis of vehicle horn use and factors at intersections in an urban area of Taiwan. International Congress on Acoustics 2019. Aachen, 2019. CD-ROM.

金基弘. 歩行時におけるハイヒールの音の印象評価. 日本音響学会 2019 年秋季研究発表会. 立命館 大学びわこ・くさつキャンパス. 2019, CD-ROM.

小林和歩, 常川翔貴, 橋本和真,稲田環, 高田正幸, 金基弘, 大枝良直. 福岡市における交差点付近での警笛の使用状況の調査. 日本音響学会 2019 年秋季研究発表会. 立命館大学びわこ・くさつキャンパス. 2019, CD-ROM.

島崎巧弥,山中貴登,大田健紘,金基弘.ギターのストローク演奏における上腕及び前腕の動作について.日本音響学会音楽音響研究会. 筑波大学. 2019, Vol. 38, No. 9, p. 51-56.

金基弘,ファム・ズイクオン,高田正幸.ベトナムにおける自動車の警笛に関する意識調査.日本音響学会 2020 年春季研究発表会.埼玉大学. 2020, CD-ROM.

増子遼一, 金基弘. 電車の警笛に望ましい音響特性. 日本音響学会 2020 年春季研究発表会. 埼玉大学. 2020. CD-ROM.

橋本和真, 稲田環, 高田正幸, 金基弘, 大枝良直, Lin Yu Chang, Lin Wei, Huang Fang-Yi. 台湾と日本の都市部におけるドライバーの警笛使用に関するアンケート調査. 日本音響学会 2020 年春季研究発表会. 埼玉大学. 2020, CD-ROM.

#### 【その他】

金基弘. 珈琲の人文学そして音響学. 日本音響学会誌. 2019, Vol. 75, No. 10, p. 600.

【研究テーマ】音と映像の相互作用、音のデザイン、サウンドスケープ、聴能形成

## 斎賀和彦 (教授)

#### 【論文】

塚本美恵子,村越一哲,斎賀和彦,瀬戸純一,枇杷木陽一. 2018 年度授業実践報告:「メディア情報とキャリア」と「論文執筆法」.メディアと情報資源:駿河台大学メディア情報学部紀要. 2019, vol. 26. no. 1. p. 1-19.

高田昌裕, 斎賀和彦. メディア情報学部プレゼミナールⅡ・スタジオ実習研究. メディアと情報資源: 駿河台大学メディア情報学部紀要. 2019, vol. 26, no. 2, p. 13-16.

#### 【雑誌連載】

斎賀和彦, 高田昌裕. Final Cut Pro Reboot. ビデオ SALON. 玄光社, 2017, 1月号~(連載中)

斎賀和彦. 斎賀教授のアフターファイブ. ビデオ SALON. 玄光社. 2017. 1 月号~2019. 12 月号.

# 【研究テーマ】

デジタル映像制作のワークフロー, 高解像度, 高フレームレート

## 竹内俊彦(准教授)

## 【論文】

竹内俊彦. デザイン・コンペ・ゲームを用いた教育実践—メディアデザイン論における教育実践とアンケート調査—. メディアと情報資源: 駿河台大学メディア情報学部紀要. 2019, vol. 26, no. 1, p. 21-28.

#### 【論文抄録】

竹内俊彦. マンガを利用した要約能力測定テストシステムのユーザビリティ評価実験. 教育テスト研究センター年報. 教育テスト研究センター. 2019. 7, vol. 4, p. 77.

## 【学会発表】

北澤武, 竹内俊彦, 文章の感情認識 AI 技術を活用した SNS での文章表現の理解を支援するシステムの開発. 日本教育工学会研究報告集. 鹿児島大学. 2019. 5. 18, vol. 19, no. 2, p. 195-202.

Toshihiko Takeuchi, Shogo Kato, Yuuki Kato. Performance evaluation experiment of the system measuring the ability for summarizing manga. Proceedings of EdMedia + Innovate Learning. ルネッサンス アムステルダム ホテル. 2019. 6. 25, p. 417-420.

立野貴之,若山昇,竹内俊彦,木原裕紀,納庄聡. ビジネスゲーム学習のマルチタスクの影響に関する考察. 情報科教育学会第12回全国大会. 2019. 7. 20, p. 21-22.

若山昇, 草山太一, 立野貴之, 竹内俊彦, 山本美紀. スマホカメラを活用した教材「日常のなぜ?」 一クリティカルシンキング, 非認知的能力を向上する一. 日本教育情報学会年会論文集 35th. 2019. 8. 24. p. 246-247.

北澤武, 狩野稜己, 渡邊剛, 竹内俊彦, 小島崇義. 感情認識 AI システムを活用した SNS の文章表現の理解. 日本教育工学会 2019 年秋季全国大会. 日本教育工学会第 35 回全国大会講演論文集. 名古屋国際会議場. 2019. 9. 7, pp. 617-618.

竹内俊彦,加藤由樹,加藤尚吾.要約能力テストを文章とマンガでメディア比較した実験.第 26 回教育資料研究会論文集.日本教育情報学会・教育資料研究会.2019.12.1, p. 11-14.

Kitazawa, T., Kano, R., Watanabe, T., Takeuchi, T. & Kojima, T.. A Study of Informational Morals: Using a Artificial Intelligence Emotion-Recognition System to Evaluate Elementary School Students' Written Expression on Social Networking Services. Proceedings of The 18th Annual Hawaii International Conference on Education. Hawaii, USA, 2020. 1. 5, In Printing.

竹内俊彦. モンスター・ペアレントの心理を推測するゲーム教材の開発と実験. 日本教育メディア学会 2019 年度第 2 回研究会報告集. 和歌山大学教育学部附属小学校. 2020. 1, 26, pp. 96-101.

狩野稜己, 北澤武, 渡邊剛, 竹内俊彦, 小島崇義. テキスト感情認識 AI システムを用いた SNS における小学生の文章表現に関する変化の分析. 2019 年度 JSiSE 学生研究発表会(関西地区). 2020. 2. 27, p. 101-102.

渡邊剛, 北澤武, 狩野稜己, 竹内俊彦, 小島崇義, SNS メッセージに対する感情認識 AI システムと

児童の感情の差異分析、2019 年度 [SiSE 学生研究発表会(関西地区)、2020. 2, 27, p. 103-104.

# 【講演】

竹内俊彦. マンガと集合知を利用した要約テストと要約ソフトの開発. 文化情報学研究所所員会. 駿河台大学. 2019. 7. 25.

竹内俊彦. 包絡分析法 (DEA) について. 令和元年度第1回分析評価勉強会. 防衛庁市ヶ谷庁舎. 2019. 10. 16.

## 【研究テーマ】

マンガを利用した要約能力測定テストの作成,集合知を利用したマンガ要約ソフトの作成,非認知的能力を測定するためのボードゲーム開発,モンスターペアレントに対応するためのボードゲーム利用

#### 田所裕康 (講師)

# 【論文】

Tadokoro, H., Y. Miyoshi, H. Yamagishi, H. Miyaoka, Y. Tanaka, and Y. Katoh. Whistler mode waves and related energetic electron precipitations in the planetary magnetospheres. Proceedings of International Symposium on Planetary Science 2011. Tohoku University. 2019, p. 93–102.

Tadokoro, H.,and Y. Katoh. Influence of 500–50keV electron elastic collision with H2O originated from Enceladus: test particle simulation. Proceedings of Symposium on Planetary Science 2019. Tohoku University. SPS2019\_079. 2019.

## 【学会発表】

田所裕康,加藤雄人.磁気圏電子とエンケラドス衛星起源 H2O との弾性衝突によるピッチ角散乱: テスト粒子シミュレーション.日本地球惑星科学連合 2019 年大会.幕張メッセ (千葉県). 2019.

田所裕康, 加藤雄人. Elastic collisions between magnetospheric electrons and neutral H2O molecules in the Enceladus torus by test particle simulation. 第 146 回地球電磁気・地球惑星圈学会. 熊本市国際交流会館(熊本県). 2019.

田所裕康, 加藤雄人. Electron elastic collision with water molecule around Enceladus torus. 第 21 回惑星圈研究会. 東北大学(宮城県). 2020.

## 【講演】

田所裕康. 理系大学・大学院への進学〜受験から大学生活まで〜. 高知学芸高等学校(高知県). 2019. 6. 8.

#### 【その他】

田所裕康. 江東区エコライフ協議会 委員. 2018.4~2020.3.

田所裕康. 第27回衛星設計コンテスト 企画委員. 2019.4~2019.11.

田所裕康, 他. 科学実験で宇宙・惑星・地球の不思議を体験しよう! (学会アウトリーチイベント スタッフ). 熊本博物館 (熊本県). 2019. 10. 27.

## 【研究テーマ】

データサイエンス, 惑星磁気圏物理学, ICT 教材開発

## 塚本美恵子(教授)

## 【論文】

塚本美恵子, 村越一哲, 斎賀和彦, 瀬戸純一, 枇杷木陽一. 2018 年度授業実践報告: 「メディア情報とキャリア」と「論文執筆法」. メディアと情報資源: 駿河台大学メディア情報学部紀要. 2019, vol. 26, no. 1, p. 1-19.

#### 【研究テーマ】

異文化間教育、メディア教育、戦時下のアメリカの日系人強制収容所

#### 寺嶋秀美 (准教授)

## 【研究テーマ】

コンピュータ・ネットワーク

## 杜正文 (教授)

#### 【研究テーマ】

ソーシャルメディアと情報セキュリティ

#### 野村正弘 (教授)

#### 【講師・講演】

野村正弘、博物館の現状と役割、飯能市立博物館市民学芸員講座、飯能市立博物館、2019.5.19.

野村正弘. 博物館の教育. 飯能市立博物館市民学芸員講座. 飯能市立博物館. 2019. 6. 30.

野村正弘. 生命と地球の共進化―過去から未来を推定する―. 令和元年度板橋グリーンカレッジ. 東京都板橋区立グリーンカレッジホール. 2019. 10. 4.

#### 【研究テーマ】

博物館の展示・研究・教育,教育と情報,地域の自然

# 間島貞幸 (准教授)

## 【論文】

間島貞幸. 大学がある"飯能"をテーマとした映像制作の実践と課題. メディアと情報資源: 駿河台 大学メディア情報学部紀要. 2019, vol. 26, no. 2, p. 23-28.

#### 【講演】

間島貞幸. テレビと昭和歌謡 2 ~ あの名曲の誕生秘話. 市民の大学 I. 駿河台大学. 2019. 4. 27.

#### 【研究テーマ】

テレビ番組制作・映像制作, 飯能と若者

#### 村越一哲(教授)

#### 著書

Murakoshi, Kazunori. "Childrearing Methods and Decreased Growth: An Examination of Infant Health in the Farming Communities of Taishō Japan (1912–1926)". *Gender and Family in Japan*. Okuda, Nobuko, Takai, Tetsuhiko, eds. Springer, 2019, p. 65–93.

#### 【論文】

塚本美恵子,村越一哲,斎賀和彦,瀬戸純一,枇杷木陽一. 2018 年度授業実践報告:「メディア情報とキャリア」と「論文執筆法」.メディアと情報資源:駿河台大学メディア情報学部紀要. 2019, vol. 26. no. 1. p. 1-19.

## 【学会発表】

村越一哲. 明治・大正期における体位と栄養状態—成人身長の直線的な伸びに関する検討—. 社会経済史学会第88回全国大会. 青山学院大学. 2019-5-19.

#### 【研究テーマ】

歴史人口学, 計量体格史, アーカイブズ学

## 本池巧 (教授)

#### 【講演】

本池巧, 地元材木業者・材木加工業者との取り組み~西川材活用の事例~, 2019.8.13.

## 【研究テーマ】

非線形動力学、フィジカルコンピューティング、モバイルコンピューティング、数式処理システム