

## 研究報告 2022-HCI-196

※Windowsの方は[Ctrl]キーを, Macの方は[option]キーを押しながらリンク先をクリックしてください。

1月11日(火)

### ■セッション1:教育(対面)[12:00 - 13:20]

- (1) [表示媒体の違いが読書の没入状態と記憶に与える影響](#)  
松山 麻珠, 池内 淳
- (2) [筆跡の自筆との類似性が記憶容易性に及ぼす影響の検証](#)  
高野 沙也香, 山崎 郁未, 伊藤 理紗, 濱野 花莉, 菅野 一平, 中村 聡史, 掛 晃幸, 石丸 築
- (3) [有酸素運動が英単語記憶課題に及ぼす影響とその条件](#)  
大原 健太郎, 中井 拓海, Andrew Vargo, 黄瀬 浩一
- (4) [中学基礎計算の途中計算を促進する記号ハイライト手法の提案](#)  
植木 里帆, 中村 聡史

### ■セッション2:可視化(ハイブリッド)[13:40 - 15:00]

- (5) [根付き木の空間効率の良い一方向レイアウト](#)  
三末 和男, 中島 悠介
- (6) [海鳥の移動データの比較分析のための可視化ツールの開発](#)  
小貫 智弥, 三末 和男
- (7) [不快感を与えない顔への塗りムラ提示手法の検討](#)  
梶田 美帆, 中村 聡史, 伊藤 貴之
- (8) [長期間報道されるニュース記事を対象とした話題推移の可視化による内容理解の支援](#)  
齋藤 藍, 松下 光範

### ■セッション3:運転・ゲーム(対面)[15:20 - 16:40]

- (9) [自己決定に基づく内発的動機づけが運転に及ぼす影響](#)  
中川 由貴, 松田 さゆり, 船崎 友稀奈, 松山 直人, 中村 聡史, 小松 孝徳, 鳥居 武史, 澄川 瑠一, 高尾 英行
- (10) [インタラクションゲームを用いた自動運転中におけるドライバの周辺環境の注意力の向上](#)  
藤本 遼太, 岡藤 勇希, 松村 耕平
- (11) [日本のHCI分野におけるビデオゲームを使った評価に関するサーベイ](#)  
川島 拓也, 岡 拓也, 築瀬 洋平, 渡邊 恵太

(12) [HCI 研究における評価実験用ビデオゲームの要件探究とオープンビデオゲームライブラリを用いたケーススタディ](#)

岡 拓也, 川島 拓也, 築瀬 洋平, 渡邊 恵太

■セッション 4: 提示(対面) [17:00 - 18:20]

(13) [人間の目と耳を集合的に共有するための分散型デジタルプラットフォーム](#)

木村 梨沙, 中島 達夫

(14) [指節を用いた盲ろう者向け出力デバイスの最適な刺激時間の検討](#)

中村 圭吾, 中村 喜宏

(15) [画面遷移直前におけるプログレスバーのアニメーションの終端が選択に及ぼす影響の](#)

横山 幸大, 中村 聡史, 山中 祥太

(16) [実環境を想定したタスク並列提示による負荷軽減手法の検証](#)

松山 直人, 中村 聡史

1 月 12 日(水)

■セッション 4: 感情・印象(対面)[9:00 - 10:20]

(17) [植物のメタファを用いたテレワーカーの感情の表現方法の調査](#)

加藤 麻奈, 伊藤 弘大, 藤田 和之, 桑山 佳汰, 松尾 快, 伊藤 雄一

(18) [共感覚的表現を用いた触感と基本 6 感情の対応づけに関する一検討](#)

樋口 友梨穂, 松下 光範

(19) [Acoustic-Based Mood Tracking as a Means of Emotion Regulation](#)

Hannah R. Nolasco, Andrew W. Vargo, Koichi Kise

(20) [カウントダウン提示時の残タスク数がタスクの処理速度に及ぼす影響](#)

南里 英幸, 中村 聡史

■セッション 4: センシング [10:40 - 12:00]

(21) [きずぷろん: 小学校プログラミング教育のための論理的思考力に基づくブロック組み立て遊びアプリの開発](#)

織原 知賢, 稲富 峻祐, 大井 翔, 後藤 壮史

(22) [ウェアラブルデバイスを用いた子育てコンテキストの検知に向けて](#)

笠原 有貴, 西山 勇毅, 瀬崎 薫

(23) [大規模イベントにおける車いす利用者向けの混雑情報を追加したバリアフリー情報提示の提案と評価](#)

阿部 裕文, 伊藤 達明, 小長井 俊介, 市川 裕介

- (24) [スマートフォンの背面カメラ画像を用いた空中人差し指ジェスチャ認識の精度評価](#)  
清 佑輔, 志築 文太郎

■セッション 4: 運動(ハイブリッド) [13:30 - 14:50]

- (25) [安全性とパフォーマンス向上を目的とした LED サーフボード開発](#)  
松成 圭悟, 岩井 将行

- (26) [視覚・触覚刺激の同期を用いた全身運動をするアバターへの身体所有感と運動錯覚の誘発方法の検討](#)

福本 慎太郎, 成願 元喜, 三野 星弥, 板谷 玲哉, 中山 一輝, 山岡 悠, Mahzoon Hamed

- (27) [リハビリテーション支援のための動作推定を用いた上肢機能評価及び可視化](#)

鈴木 賢人, Luciano H O Santos, 劉 暢, 植嶋 大晃, 杉山 治, 山本 豪志朗, 岡橋 さやか, 黒田 知宏

- (28) [スポーツ反復練習のための Virtual Reality を利用した高速度撮影システム](#)  
向井 稜, 井尻 敬

■入力(対面) [15:10 - 16:30]

- (29) [かな文字入力方式 SlicKey における最適なキーサイズと文字割り当ての検討](#)  
本田 拓也, 中村 喜宏

- (30) [手首の屈曲および伸展により操作される仮想キーボードの提案](#)  
富永 浩暉, 平井 李音, 志築 文太郎

- (31) [10 個のキーを用いた視線とボタン操作による文字入力手法の検討](#)  
立崎 雄大, 中村 喜宏

- (32) [筋肉の非活動部位を活用した外科手術用の筋電入力インタフェースの検討](#)  
御手洗 彰, 棟方 渚

■セッション 4: VR(対面) [16:50 - 18:10]

- (33) [Virtual Reality 空間における写真撮影練習システムの提案と評価](#)  
武藤 駿嗣, 井尻 敬

- (34) [VR 空間操作コマンドとしてのアイジェスチャ UI 特性分析\(4\)～並列型アイジェスチャの UI 特性分析～](#)

夏目 達也, 柴田 史久, 木村 朝子

- (35) [TurnTeleport: 振り向きにより複数視界を切り替えられる VR 空間ナビゲーション](#)  
増子 恭平, 井尻 敬

- (36) VR空間における法律上の手続に関する検討と実践  
國武 悠人, 星野 怜