

# なわてん

2016年度  
総合情報学部

## 卒業研究展

2017年1月28日(土)－1月29日(日)

### 後援会から副賞を贈呈

1月28日(土)、29日(日)の2日間、四條畷キャンパスにおいて、総合情報学部卒業研究展が開催されました。

「なわてん」は本学総合情報学部での学習・研究の集大成である卒業制作や卒業研究の発表の場です。

29日には、出展作品の中でグランプリを決める『なわてんグランプリ』がコナミホールで開催され、厳選な審査の結果「後援会賞」ほか各賞が選ばれ表彰式が行われました。

後援会からは学生の皆さんに士気を高めていただくために、後援会賞およびグランプリなどの副賞を援助しました。

受賞した作品は次のとおりです。おめでとうございます。

また、審査委員の先生方より講評をいただきました。



## 後援会賞

### 靱帯特性に基づく痛み評価手法の提案と ヒト型無線レスキューダミーによる検証

情報学科 HT13A021 奥本 昂大



#### 講評

特別審査委員 後援会会長 河本智子

まず、出展作品全般において、年々テーマや着目点が面白く、興味をひくものとなっていると感じました。

作品を完成させるまでの、いろんな悩みや格闘、先生を始め、関わってくれた回りの人々、そして評価、これらすべてを受け入れて次に進むのがあなたたちです。なわてんが終わりではないと思います。これからも頑張ってください。

さて後援会賞の作品ですが、協議の結果、実用化できる可能性があるという点を評価し、奥本さんの研究に決まりました。痛みを数値化することは難しく、現在でも一般的な評価方法はないそうです。奥本さんの研究では、間接をねじった時に生じる痛み注目して、内部にある腱の伸び、特性に基づいて痛みを数値化する新しい手法を提案しています。また、904 という市販の人形モデルを改造、無線化し、レスキューロボットで救済する際に与えてしまう痛みを考察したということで、この研究が今後進むことを期待しています。

#### 受賞者コメント

この研究は、去年からずっとやっているのですが、中々納得できず今年も続けてきたことで、ある程度のレベルになったのかなと思います。研究はまだ発展の余地があるので、後輩たちがこの研究を引き継いでくれるように指導していこうと思います。





# グランプリ・観客賞

## ゴブリンキングダム

デジタルゲーム学科

HW13A055 高山 大輝

デジタルアート・アニメーション学科

HQ13A054 長江 剛



### 講 評

審査委員長 神崎和男先生

今回のなわてんに出品された、研究論文、作品の総数は169作品にのぼり、審査には本当に時間を要しました。

グランプリに選ばれたゴブリンキングダムは、2つの研究室の共同研究で、1年以上にわたって丹念に作り込まれてきた作品です。VRのゴーグルのシステムを使い、その没入感と操作性、そして魅力的なキャラクターなど、総合的に素晴らしいゲームであると感じました。

当初ヘビーユーザー向けだったものを、なわてんの来場者に合わせて初心者向けに変更するなど、熱意を持って、時間をかけて制作してきた成果を評価します。お二人の今後の活躍を期待しています。

審査委員 門林理恵子先生

この作品は、今話題のVRを利用したゲームです。本作品は昨年の東京ゲームショウにも出展されたもので、当日の来場者は27万人、このゲームも1時間待ちの行列ができるほどの人気を博しました。さらにパワーアップされた作品が今回展示された訳ですが、今日も見に行きましたら沢山の人が並んでいました。

ヨーロッパの大聖堂をモチーフにした作り込まれたCGの世界の中にあたかも入り込んでゴブリンを退治する、楽しく、臨場感のあるゲームになっていました。その魅力が多くの皆さんの支持を得たのだと思います。



### 受賞者コメント

一年間衝突することもあったが、いろいろ、完成できて本当に良かったです。本当に嬉しいです。僕たちはこれからそれぞれ違う道に進みますが、これからもいい結果が残せるように頑張ります。(高山)

ありがとうございます。VR機材は結構高いものなんですが、こういう研究ができるように支援してくださった先生と両親に感謝したいです。ありがとうございました。(長江)

# 準グランプリ

## LOST COLOR (ロストカラー)

デジタルゲーム学科

HW13A091 引田 拓吾

HW13A040 木村 悠登

HW13A028 越智 雄大



### 講 評

審査委員  
渡部隆志先生

この作品は、オリジナルゲームを企画し、そのヴィジュアル設定資料をまとめたものです。作品としてのオリジナリティを維持しつつ、3人で協力してひとつのアート作品としてまとめるのは大変だっただろうと思います。

また、ブックレットの印刷についても、レイアウトや紙へこだわりや真摯な取り組みが伝わってきました。そして、デジタルゲーム学科におけるアート&デザイン分野の教育の集大成としても大変よくできた作品であることも評価しました。

### 受賞者コメント

こんな賞を頂けてとても嬉しいです。欲を言えばグランプリが欲しかったです。ゼロから企画して作るのは大変でしたが、木村さんと越智さんに相談して、3人で頑張ってきたので、こういう結果が残せて嬉しいです。支えてくれた両親、ゼミのみんな、廣瀬先生に感謝します。(引田)

大学4年間の集大成として作品を作れたことだけでも嬉しいのに、こんな賞までもらえてとても嬉しいです。ありがとうございました。(木村)

# 準グランプリ・友電会賞

## Find the Life Once Again

デジタルアート・アニメーション学科

HQ13A045 張 馳



### 講 評

審査委員 山路敦司先生

張君は中国からの留学生で、日本で勉強して、それを映像のビジネスとして中国でどういうふうに関われるかということのポイントに、映像作品であることと同時に、ひとつのプロジェクトとして制作したということに非常に高く評価しています。作品のクオリティも非常に高く、学生レベルからプロのレベルに近づいた作品だと思います。

CM映像として作られていますが、短編映画のようで、美しい映像と音楽で見人を引き込むような作品でした。物語の中では、異国の文化の理解やコミュニケーションを題材として扱う深い作品で、展示会場でも一生懸命プレゼンテーションをしており、トータルで人の心を動かす発表でした。これからも人の心を動かす作品を作ってください。

特別審査委員 友電会会長 福田 武氏

日本の大学で学ばれて、日本語はもちろんのこと、大学で学んだ映像制作の理論や知識をどこまで実践できるかということにトライし、プロ級の作品となっていたことを評価いたしました。

### 受賞者コメント

僕は日本に来て6年目です。この6年の間、先生たち、日本の友人たちからの助けがなければ、この賞をもらうことはできなかったと思います。ありがとうございました。

## 芸術賞

### 同一のモチーフを用いた映画楽曲の製作

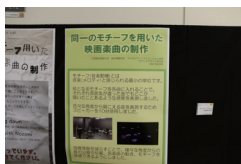
デジタルアート・アニメーション学科  
HQ13A090 八木 礼実



#### 講評

審査委員  
ナガタケシ先生

この作品の評価のポイントは、大学生活で音楽を作り続けた八木さんが、自分にしかできない表現とは何か、というのを作曲の中に見いだしたことにあります。その個性を引き出すための短いフレーズであるモチーフを用いて、イメージの統一がされていて、それが全体にまとまっていることです。また他の作品に楽曲を提供しており、感動的な作品に仕上げるための一翼を担っているという点も評価しました。



#### 受賞者コメント

苦勞したことと言えば、展示方法を考えることで、なわてん前の数日間は音像スタジオに缶詰になって作業しました。他の映像作品に楽曲を提供したりもしたのですが、撮影現場にも行ったりして、作曲だけでなく色々な経験ができました。こんな賞を頂けてうれしいです。ありがとうございます。

## 学術研究賞

### RoboCup SSL Humanoidにおける歩行動作の選択とキックへの応用

情報学科 HT14A070 平井 雅之



#### 講評

審査委員  
久松潤之先生

この研究は、提案・実装・評価、そして応用まで考えられていて完成度がとても高かったです。満場一致で決まりました。

#### 受賞者コメント

プログラムを作るまでは良かったのですが、実装してみたらうまく動かず、自分の望む動きになるまで何度も修正を繰り返したことです。時間がかかって大変でした。ありがとうございました。

## 友電会賞



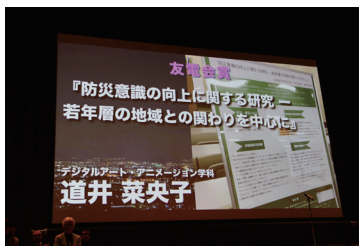
### 61 (ロクイチ)

デジタルゲーム学科  
HW13A054 高階 智之  
HW13A085 服部かおり  
HW13A099 三鬼紗也佳

### 防災意識の向上に関する研究

一若年層の地域との関わりを中心に

デジタルアート・アニメーション学科  
HQ13A082 道井菜央子



講評 特別審査委員  
友電会会長  
福田 武氏

大変な力作のサスペンスドラマで、沢山の仲間たちと一生懸命作られていたことを評価いたしました。

#### 受賞者コメント

まだまだ足りないところがある作品ですが、前日まで音の調整や編集を変えたり苦勞したので、こうやって賞を頂けて嬉しいです。グループの仲間だけでなく、ゼミの仲間、手伝ってくれた友達や後輩、そして何より指導して下さった藤田先生のおかげだと思います。ありがとうございました。

#### 講評

特別審査委員  
友電会会長  
福田 武氏

今世の中は、いつ、何が起こるか分からない世の中になっています。そういう中で、防災意識や危機管理が生きて行く上で問われる時代です。残念ながら若い世代には無関心な人もいるということで、そこに注目して研究されたということの評価いたしました。

#### 受賞者コメント

まさかこういった賞を頂けるとは思わず驚きました。しかし、この賞は指導して下さった原先生をはじめ、アンケートにご協力頂いた先生方、回答者の皆さん、そして後輩たちのお力添えがあり頂いたものです。この場を借りてお礼申し上げます。今回、この論文を読んで、少しでも防災を考えるきっかけになれば良いなと思っています。この度は本当にありがとうございました。

## AGORA賞

### BLANK TOWER デジタルゲーム学科 HW13A122 行武 元

講評 月刊アゴラ 編集長 安里他恵子氏

アゴラ賞の評価のポイントは、社会においてのコミュニケーション能力があるかということです。学生から社会人として場が変わり、社会生活を送る上で、重要なのは、他者との関係性を続けて行く中で、他者を受け入れながらも自分を信じられる強い主体性です。ありがたいことに、四條畷キャンパスの学生たちは、技術と芸術性というスキルを学んだことを武器にして実践の機会に恵まれてきました。なによりだと思っています。さて、今回のアゴラ賞についてですが、カードゲームというアナログ手法と、

建築偽装事件からヒントを得たという作品発想の原点に着目しました。他の学生の作品には最新技術や未来性など多くの魅力を感じましたが、あえて行武君がカードにしたのはなぜか。このカード使用年齢は12才からだとか。カードは年代を超えて場や会話を共有するツールであること、そして、このカードゲームはカード一枚によって工事中のタワーが脆くも崩れるというストーリーの妙。考えようによっては偽装工事を暴く社会正義のメッセージにも通じる。おもしろいと感じました。スキル面としては、カードのイラストにピクトグラム等の工夫等も考慮していたことも評価しました。これから実



社会で企画する力は重要です。どんな業種であれ、あらゆる分野で人の役に立ちうる発想ができるあなたの可能性を応援します。

#### 受賞者コメント

自分のイメージしていた通りに伝わっていると感じて、とても嬉しいです。ありがとうございました。