

2025年度先端数理科学研究科修士論文（先端メディアサイエンス専攻）

論文題名
オープンビデオゲームライブラリの研究 —信頼性の高い研究基盤の構築に向けて—
台パンの音情報差し替えによるトキシックの不快感低減に関する研究
合成歌唱に適した日本語に基づく芸術言語構築の研究
オンライン広告における悪意コンテンツ配信を引き起こすダークプーリングの実態調査研究
複数作業を伴うビデオ会議における視線行動と話者交替の分析
エキセントリック動作速度の安定性を高める聴覚フィードバック手法の研究
没入を抑制し中断を容易にする物語をLLMによって生成するシステム
一視点固定型ライブ映像における臨場感向上に関する研究
歪二重正規分布モデルの提案と画面全体に渡るタップ成功率予測に関する研究
日本語における同一母音の連続区間に対する音素アライメント精度向上の研究
ひとの選択を誘導する潜在的なDeceptive patternの検証
色選択インタフェースにおける錯視問題の検証とその改善
熱収縮性プラスチックを加工対象としたレーザーカッターによる曲げ加工に関する研究
記憶と伝達に適した方向成分及び位置成分の可視化手法についての研究
モード探索正則化を導入したBicycleGANによる線画彩色の品質向上
多義図形を利用したゲームデザインと体験評価
初心者に向けたエレクトーンのペダル鍵盤における演奏技能学習支援システムの研究
空中立体映像の実在感向上を目的とした現実光学環境のリアルタイム再現手法の開発
生成エージェントの記憶と忘却システム：マードーミステリゲームを題材とした長期記憶の安定性向上に関する研究
エレキギターの多重音に着目した楽器音合成の研究
AIモデルの説明可能性に対するレコード再構築リスクと差分プライバシーによる防御手法の安全性評価
展示空間における人の歩行痕跡が鑑賞者の探索行動に与える効果

## 2025年度先端数理科学研究科修士論文（先端メディアサイエンス専攻）

論文題名
大学生スポーツ記者の対面インタビューにおける質問作成を支援する試合振り返り手法
写真撮影行動に着目した博物館の回遊体験向上支援の研究
確率的記憶に基づく経路・速度決定を用いた手探り動作生成手法
メンタルタスクベースのBCIにおけるオノマトペを用いたマルチモーダルイメージ手法の研究
電気味覚を用いた食酢の酸味抑制
競技ディベートの試合特徴理解に向けた反論構造の定量化と可視化
演者のいる舞台のためのバーチャルキャラクターや映像効果の空中立体投影技術の研究
物理デバイスの意味的理解に基づくフィジカルAIシステムの研究
発声と身体動作を用いた楽想入力による楽曲生成
バーチャルハンドの指先形状の変化がユーザ体験に与える影響の調査
Key-Valueデータのための局所差分プライバシプロトコルに対するFine-Grained Poisoning Attackの提案
ゲーム開発の初期段階における重要パラメタの調整を体系的に学べるインタラクティブ教材の開発
日本語ラップスタイル歌声合成における表現力向上の研究
顔ランドマーク抽出を妨害する敵対的攻撃によるディープフェイク生成防御の提案
ストーリーテリングゲームにおける体験共有メディアの提案
OpticDesigner:多様な光学レンズ効果をカスタマイズ可能な3Dプリントレンズフィルターデザインシステム
VRゲームにおける盾の被攻撃感覚を提示する前腕装着型デバイスの提案
姿勢矯正に向けたスマートフォンベースの首の角度リアルタイム推定手法とその応用
3Dゲームのカメラシステム設計におけるパラメタ調整を題材にした教材の開発
出来事の意味づけを能動的に編集できるもの語り生成を支援するインタフェースの研究ーナラティブに注目してー
ビデオ会議における部分的身体映像提示の研究
大規模Webアンケートにおける不真面目回答の判定と回答の質向上手法に関する研究