**氏　名**　小野　淳平　　(ONO　Jumpei)
**所　属**　ソフトウェア情報学部ソフトウェア情報学科
**職　種**　助教
**生年月日**　1987 年 6 月 12 日
**[履　歴]**
**[学　歴]**
2010 年 3 月　岩手県立大学ソフトウェア情報学部ソフトウェア情報学科卒業
2014 年 3 月　岩手県立大学大学院ソフトウェア情報研究科博士前期課程修了
2018 年 3 月　岩手県立大学大学院ソフトウェア情報研究科博士後期課程修了

**[学　位]**
博士（ソフトウェア情報学）

**[職　歴]**
2016 年 4 月～2018 年　3 月　岩手県立盛岡第三高等学校 非常勤講師
2018 年 4 月～2020 年 3 月　専門学校デジタルアーツ仙台　教諭
2020 年 4 月　青森大学ソフトウェア情報学部助教（現職）

**[受　賞]**
2016 年 3 月　2017 年度　岩手県立大学　学長賞
2015 年 3 月　2016 年度　電子情報通信学会東北支部　優秀学生賞

**[所属学会]**
認知科学会、人工知能学会、電子情報通信学会、日本デジタルゲーム学会
**[教育活動]**
**[担当科目]**
ソフトウェア情報学部：基礎数学 I-II、プログラミングワークショップ I-II、確率・統計（配信サポート）、情報数学（配信サポート）、ＣＧ基礎数学（配信サポート）
総合経営学部・社会学部・ソフトウェア情報学部共通：情報リテラシー、情報の集計・分析

**[卒業研究指導]**
無し

**[ゼミ指導]**

無し

**[研究活動]**

**[研究テーマ]**

認知科学、人工知能（自然言語処理）、物語論を中心として、

１．驚き感情に基づく物語自動生成ゲームの開発

２．人工知能と物語論を融合した物語生成の研究

３．物語生成を応用した広告生成システムの開発

**[著書、論文、総説]**

1. Ono, J. & Ogata, T. (2018). Surprise-based narrative generation in an automatic narrative generation game, In Ogata, T. & Asakawa, S. (eds). *Content Generation through Narrative Communication and Simulation,* PA: Information Science Reference (IGI-global), 162-185.
2. Ono, J. & Ogata, T. (2017). Changing and Transforming a Story in the Framework of an Automatic Narrative Generation Game. Journal of Robotics, Networking and Artificial Life, 4(1), 71-76.
3. 小野淳平・小方孝 (2017). 「ギャップ技法」を利用して「驚き」を作り出すストーリー生成の方法―テーブルトークロールプレイングゲームに基づく物語自動生成ゲームへの一アプローチ―. 『認知科学』, 24(3), 410-430.
4. Ogata, T. & Ono, J. (2016). A Way for Using the Verb Conceptual Dictionary in an Integrated Narrative Generation System: The Use of Co-occurrence Information on Verb Concepts. Journal of Robotics, Networking and Artificial Life, 3(3), 209-212.
5. Ono, J. & Ogata, T. (2016). Implementation of a Scene Expansion Mechanism Using an Event Sequence: As a Mechanism in an Automatic Narrative Generation Game. International Journal of Knowledge Engineering, 2(4), 165-169.
6. Ono, J. & Ogata, T. (2016). A Design Plan of a Game System including an Automatic Narrative Generation Mechanism: The Entire Structure and the World Settings. Journal of Robotics, Networking and Artificial Life, 2(4), 243-246.
7. Ono, J. & Ogata, T. (2016). Architecture of a Narrative Generation System Based on a TRPG Model: The Use of an Integrated Narrative Generation System for Knowledge Acquisition (Preliminary Version). Bulletin of Networking, Computing, Systems, and Software, 5(1), 40-48.
8. Ono, J. & Ogata, T. (2015). Selecting Words and Notation Using Literary Data in the Integrated Narrative Generation System. Journal of Robotics, Networking and Artificial Life, 2(3), 194-199.

9. 秋元 泰介・今渕 祥平・遠藤 順・小野 淳平・栗澤 康成・鎌田 まみ・小方 孝 (2013). 民話風物語生成・表現システム KOSERUBE 第一版の開発. 『人工知能学会論文誌』, 28(5), 442-456.

**[学会発表]**

**・国際会議**

1. Ono, J., Sasaki, A., & Ogata, T. (2019). A prototype of CM Plot Generation Using an Integrated Narrative Generation System and “Creative Genome”. *Proceedings of the 3rd. International Workshop on Language Sense on Computer in the International Joint Conference on Artificial Intelligence 2019.*
2. Ono, J., Ito, T., & Ogata, T. (2019). A Story Generation based on Folktale Motifs. *Proceedings of the 3rd. International Workshop on Language Sense on Computer in the International Joint Conference on Artificial Intelligence 2019.*
3. Ono, J. & Ogata, T. (2019). A Method of Haiku Generation Using Deep Learning for Advertising Generation. *Proceedings of the 2019 International Conference on Artificial Life and Robotics*. 578- 580.
4. Ito, T., Ono, J. & Ogata, T. (2018). Haiku Generation Using Gap Techniques. *Proceedings of 2018 International Conference on Artificial Intelligence and Virtual Reality,* V-004.
5. Ono, J., Ito, T. &Ogata, T. (2018). Remaking a Story Using Cutting and Gaps. *Proc. of the 59th Special Interest Group on Language Sense Processing Engineering,* 15-17. (SMC2018 Workshop on Informational and Cultural Narratology and Cognitive Content Generation.).
6. Ito, T., Ono, J. & Ogata, T. (2018). Using Motifs of Folktales for Narrative Generation. *Proc. of the 59th Special Interest Group on Language Sense Processing Engineering,* 8-11. (SMC2018 Workshop on Informational and Cultural Narratology and Cognitive Content Generation.).
7. Ono, J. & Ogata, T. (2018). Acquiring Short Scripts and Setting a Case Frame in Each Acquired Script: Toward Random Story Generation. *Proceedings of the 2018 International Conference on Artificial Life and Robotics,* 663-667.
8. Ono, J. & Ogata, T. (2017). Surprise and Narrative in an Automatic Narrative Generation Game. *Proceedings of the 11th International Conference on Cognitive Science,* Presentation Number: 211.03.
9. Ono, J. & Ogata, T. (2017). Toward Gap Techniques for Generating Surprise: In the Framework of an Automatic Narrative Generation Game. *Proceedings of the 2nd. International Workshop on Language Sense on Computer in the International Joint*

*Conference on Artificial Intelligence 2017.*

10. Ono, J. & Ogata, T. (2017). Changing and Transforming a Story for a Framework of an Automatic Narrative Generation Game. *Proceedings of the 2017 International Conference on Artificial Life and Robotics,* 643-649.
11. Ono, J. & Ogata, T. (2017). Implementation of a Scene Expansion Mechanism Using an Event Sequence: As a Mechanism in an Automatic Narrative Generation Game. *Proceedings of the 3rd International Conference on Knowledge Engineering (ICKE2017),* 222-226.
12. Ogata, T., Arai, T. & Ono, J. (2016). Using Synthetically Collected Scripts for Story Generation. *Proceedings of the 26th International Conference on Computational Linguistics: System Demonstrations.* 253-257.
13. Ono, J. & Ogata, T. (2016). Architecture of a Narrative Generation System Based on a TRPG Model: The Use of an Integrated Narrative Generation System. *Proceedings of the 4th IIAE International Conference on Industrial Application Engineering 2016,* 138-145.
14. Ono, J. & Ogata, T. (2016). Verb Concept Selection Using Co-occurrence Information of Verb Concepts: A Mechanism in an Integrated Narrative Generation System. *Proceedings of the 4th IIAE International Conference on Industrial Application Engineering 2016*, 443-448.
15. Ogata, T. & Ono, J. (2016). A Way for Using the Verb Conceptual Dictionary in an Integrated Narrative Generation System: Focusing on the Use of Co-occurrence Information on the Verb Concepts. *Proceedings of the 2016 International Conference on Artificial Life and Robotics,* 437-440.
16. Ono, J. & Ogata, T. (2016). A Design Plan of a Game System including an Automatic Narrative Generation Mechanism: The Entire Structure and the World Settings. *Proceedings of the 2016 International Conference on Artificial Life and Robotics,* 433-436.
17. Ono, J. & Ogata, T. (2015). Architecture of a Narrative Generation System Based on a TRPG Model: The Use of an Integrated Narrative Generation System for Knowledge Acquisition (Preliminary Version). *Proceedings of 5th International Workshop on Networking, Computing, Systems, and Software in the Third International Symposium on Computing and Networking, NCSS2.*
18. Ogata, T. & Ono, J. (2015). Controlling the Use of Semantic Concepts in an Integrated Narrative Generation System: The Use of the Verb Frequency Information. *Proceedings of International Symposium on Artificial Life and Robotics.*
19. Ono, J. & Ogata, T. (2015). Towards a Narrative Generation System Based on a TRPG

Model: The Use of an Integrated Narrative Generation System for an Application System. *Proceedings of International Symposium on Artificial Life and Robotics.*

20. Ono, J. & Ogata, T. (2015). Selecting Words and Notation Using Literary Data in the Integrated Narrative Generation System. *Proceedings of the 2015 International Conference on Artificial Life and Robotics,* 227-232.
21. Ogata, T. & Ono, J. (2013). Designing Narrative Interface with a Function of Narrative Generation. *Cyberworlds 2013.*
22. Ono, J. & Ogata, T. (2013). A Framework of Narrative Knowledge Acquisition Based on Inter-textuality. *Proceedings of the 2013 International Conference on Active Media Technology.*
23. Ono, J. & Ogata, T. (2013). Designing Narrative Interface with the Function of Narrative Generation. *Proceedings of the 7th International Conference on Design Principles and Practices,* G13P0481.
24. Akimoto, T., Ono, J. & Ogata, T. (2013). Designing Information Contents with Automatic Narrative Generation System. *Proceedings of the 5th International Congress of International Association of Societies of Design Research,* 5424-5435.
25. Akimoto, T., Ono, J. & Ogata, T. (2012). Narrative Forest: An Automatic Narrative Generation System with a Visual Narrative Operation Mechanism. *Proceedings of the 6th International Conference on Soft Computing and Intelligent Systems / The 13th International Symposium on Advanced Intelligent Systems,* 432.
26. Imabuchi, S., Akimoto, T., Ono, J. & Ogata, T. (2012). KOSERUBE: An Application System with a Propp-Based Story Grammar and Other Narrative Generation Techniques. *Proceedings of the 6th International Conference on Soft Computing and Intelligent System / the 13th International Symposium on Advanced Intelligent Systems,* 434.
27. Akimoto, T., Ono, J., Endo, J., Imabuchi, S., Kurisawa, Y. & Ogata, T. (2012). Developing Two Application Systems Based on a Narrative Generation System Integrating Story, Discourse, and Expression. *JapTAL 2012, Proceedings of USB.*
28. Kumagai, S. Funakoshi, S., Ono, J., Akimoto, T. & Ogata, T. (2012). A Framework of Sentence Generation Mechanism for a Narrative Generation System. *Proceedings of the 34th Annual Meeting of the Cognitive Science Society,* Poster 161.
29. Zhang, Y., Ono, J. & Ogata, T. (2012). The Rhetoric of Defamiliarization for Narrative Generation Using the Constraints in a Conceptual Dictionary. *Proceedings of the 34th Annual Meeting of the Cognitive Science Society,* Poster 183.
30. Zhang, Y., Ono, J. & Ogata, T. (2012). Single Event and Scenario Generation Based on Advertising Rhetorical Techniques Using the Conceptual Dictionary in Narrative

Generation System. *Proceedings of the 4th IEEE International Conference on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning,* 162-164.

31. Zhang, Y., Ono, J. & Ogata, T. (2011). An Advertising Rhetorical Mechanism for Single Event Combined with Conceptual Dictionary in Narrative Generation System. *Proceedings of 7th International Conference on Natural Language Processing and Knowledge Engineering,* 340-343.

**・国内会議**

1. 小野淳平・伊藤拓哉・小方孝 (2018). 接続と切断の物語生成技法. 『信学技報(IEICE Technical Report)』. 118(99). 1-6.
2. Ogata, T., & Ono, J. (2019). Two Elements and Two Techniques for the Narrative Generation of Kabuki. 『2019 年度 人工知能学会全国大会（第 33 回）論文集』. 1F2-NFC-1-03.
3. 小野淳平・佐々木淳・小方孝 (2019). 統合物語生成システムと「Creative Genome」を利用した広告プロット生成手法の一案. 『2019 年度 人工知能学会全国大会（第 33 回）論文集』. 1F2-NFC-1-04.
4. 小野淳平・小方孝・伊藤拓哉 (2019). 昔話のモチーフを物語生成へ利用するための基礎研究. 『2019 年度 人工知能学会全国大会（第 33 回）論文集』. 1F2-NFC-1-05.
5. 伊藤拓哉・小野淳平・小方孝 (2019). 人形の物語生成についての初期考察.『第 62 回ことば工学研究会資料』. 55.
6. 小野淳平・佐々木淳・河合珠空・福田和維・小方孝 (2019). CM における物語の構成要素の分析－行為に注目した分析－.『第 62 回ことば工学研究会資料』. 57-60.
7. 小野淳平・佐々木淳・小方孝 (2019). CM の分析に基づく物語生成手法の考察―統合物語生成システムと“Creative Genome”の有機的結合に向けて―. 『第 61 回ことば工学研究会資料』. 39-46.
8. 小野淳平・伊藤拓哉・小方孝 (2019). 昔話のモチーフのプログラム化とモチーフ構造の比較. 『第 61 回ことば工学研究会資料』. 51-62.
9. 小野淳平・佐々木淳・小方孝 (2018). 広告の Creative Genome パラメータを利用した深層学習機構の試み―広告生成と物語生成の結合に向けて―. 『第 60 回ことば工学研究会予稿集』. 43.
10. Ono, J. & Ogata, T. (2018). Considering a Haiku Generation Process Using Deep Learning. *Proceedings of the 28th Annual Conference of the Japanese Neural Network Society*. 166-167.
11. 小野淳平・佐々木淳・伊藤拓哉・小方孝 (2018). Creative Genome のパラメータ

に基づく広告ストーリー生成に向けて. 『第 58 回ことば工学研究会予稿集』, 35-47.
12. 伊藤拓哉・小野淳平・小方孝 (2018). 物語生成のための民話モチーフの利用. 『第 58 回ことば工学研究会予稿集』, 55-59.
13. 青木慎一郎・小方孝・小野淳平 (2018). ADS に見られる認知・行動パターンと物語生成. 『日本認知科学会第 35 回大会発表論文集』, 652-660.
14. 小野淳平・小方孝 (2018). ストーリー生成のためのギャップ技法の発展的利用方法. 『日本認知科学会第 35 回大会発表論文集』, 1075-1078.
15. 小野淳平・伊藤拓哉・小方孝 (2018). 統合物語生成システムの未結合諸要素と属性情報による概念辞書の拡張. 『2018 年度　人工知能学会全国大会（第 32 回）論文集』. 3Pin1-28.
16. 伊藤拓哉・小川謹・田高健斗・長尾尚樹・小野淳平・小方孝 (2018). 世界設定を変更することによる TRPG セッションへの影響に関する予備的考察. 『情報処理学会インタラクション 2018 予稿集』, 853-858.
17. 小野淳平・小方孝 (2018). 物語自動生成ゲームにおけるギャップ技法の効果に関する予備調査. 『言語処理学会第 24 回年次大会論文集』, 1084-1087.
18. 小方孝・小野淳平・青木慎一郎 (2018). 学習障害の物語生成システムモデルに向けて.『人工知能学会第二種研究会ことば工学研究会（第 57 回）資料』, 49-51.
19. 小野淳平・小方孝 (2018). ギャップ技法の効果並びに驚きに関する考察. 『人工知能学会第二種研究会ことば工学研究会（第 57 回）資料』, 7-8.
20. 小野淳平･小方孝 (2017). ギャップ技法に基づく「驚き」に関する考察 ―TRPG に基づく物語自動生成ゲームにおけるストーリー生成機構の開発―. 『人工知能学会第二種研究会ことば工学研究会（第 56 回）資料』, 51-52.
21. 小野淳平・小方孝 (2017). 驚きを生み出すギャップ技法―TRPG に基づく物語自動生成ゲームにおけるストーリー生成機構の開発―. 『2017 年度日本認知科学会第 34 回大会論文集』, 698-702.
22. 小野淳平・小方孝 (2017). ストーリーにおける驚きの実現に向けて ―ギャップ技法を利用した実現―. 『人工知能学会第二種研究会ことば工学研究会（第 55 回）資料』, 51-52.
23. 小野淳平・小方孝 (2017). 小野 淳平・小方孝 (2017). Wikipedia を利用した概念辞書における属性情報の獲得と物語自動生成ゲームでの利用. 『2017 年度人工知能学会全国大会（第 31 回）論文集』, 1D3-OS-29b-2in2.
24. 荒井達也・小野淳平・小方孝 (2017). 統合物語生成システムにおけるスクリプト型事象連鎖の獲得と利用.『言語処理学会第 23 回年次大会論文集』, 703-706.
25. 小野淳平・小方孝 (2016). ゲームのための自動生成機構―物語自動生成ゲームの開発に向けて―. 『2016 年度日本認知科学会第 33 回大会論文集』, 175-180.

26. 小方孝・荒井達也・小野淳平 (2016). 統合物語生成システムを用いたランダム物語生成. 『第 15 回情報科学技術フォーラム講演論文集 第二分冊』, 133-134.
27. 小野淳平・小方孝 (2016). 多駆動型物語生成のコンセプトと統合物語生成システムにおけるストーリー構造生成方式の拡張.『第 15 回情報科学技術フォーラム講演論文集 第二分冊』, 129-130.
28. 小野淳平・小方孝 (2016). 統合物語生成システムを用いた物語自動生成ゲームにおけるノンプレイヤーキャラクターの役割.『第 15 回情報科学技術フォーラム講演論文集 第二分冊』, 131-132.
29. 小野淳平・小方孝 (2016). 世界設定を変化させることによる複数ストーリーの生成 . 『DiGRA JAPAN 夏季研究発表大会 2016 予稿集』, 63-66.
30. 荒井達也・小野淳平・小方孝 (2016). 物語生成のための事象連鎖知識の半自動生成―統合物語生成システムにおける利用―. 『2016 年度人工知能学会全国大会（第 30 回）論文集』, 3P1-1in2.
31. 小野淳平・小方孝 (2016). TRPG 方式に基づく物語自動生成ゲームにおける場面連鎖拡張機構の試作.『2016 年度人工知能学会全国大会（第 30 回）論文集』, 1K4-OS-06a-6.
32. 照井和舎・小野淳平・小方孝 (2016). 語の共起情報による概念・単語選択の改善―統合物語生成システムにおける利用―. 『2016 年度人工知能学会全国大会（第 30 回）論文集』, 3P1-7in2.
33. 吉田和樹・小野淳平・小方孝 (2016). 語の頻度情報による概念・単語選択の改善―統合物語生成システムにおける利用―. 『2016 年度人工知能学会全国大会（第 30 回）論文集』. 2P1-6in1.
34. 小野淳平・小方孝 (2016). “いわての民話 KOSERUBE”の拡張へ向けての試み. 『情報処理学会インタラクション 2016 予稿集』, 837-840.
35. 小野淳平・小方孝 (2015). TRPG 方式による物語自動生成ゲームの構想. 『人工知能学会第二種研究会ことば工学研究会（第 50 回）資料』, 51-52.
36. 小野淳平・小方孝 (2015). 動詞概念と名詞概念の共起関係に基づく事象における名詞概念の選択―統合物語生成システムにおけるストーリー生成のための機構―. 『第 14 回情報科学技術フォーラム講演論文集 第二分冊』, 239-242.
37. 小野淳平・小方孝 (2015). 統合物語生成システムにおける概念選択／語彙表記選択及びその制御. 『2015 年度人工知能学会全国大会（第 29 回）論文集』, 3G4-OS-05a-3.
38. 小方孝・小野淳平 (2015). 統合物語生成システムにおける言語表記辞書とその利用. 『信学技法』, 115(69), 25-30.
39. 藤原朱里・小野淳平・小方孝 (2015). プロップに基づくストーリーコンテンツグラマーを利用した知識登録・格納簡易ツールに基づく考察. 『人工知能学会

第二種研究会ことば工学研究会（第 48 回）資料』, 57-66.
40. 小方孝・小野淳平・戸来裕紀・五十嵐航・白井柊太 (2015). 統合物語生成システムのための概念辞書及び言語表記辞書の構成・利用の拡張構想. 『人工知能学会第二種研究会ことば工学研究会（第 48 回）資料』, 51-56.
41. 小野淳平・小方孝 (2014). 小説データに基づく統合物語生成システムの概念・語彙選択. 『人工知能学会第二種研究会ことば工学研究会（第 47 回）資料』, 47-53.
42. 小野淳平・小方孝 (2014). 計量データに基づく名詞概念の選択―「統合物語生成システム」における一機構として―. 『信学技報』, 114(366), 49-54.
43. 小方孝・秋元泰介・小野淳平 (2014). 流動－固定の概念に基づく物語生成の構想―統合物語生成システムの発展のための基本概念（１）―. 『2014 年度日本認知科学会第 31 回大会論文集』, pp.354-363.
44. 小野淳平・小方孝 (2014). 名詞句の分類を利用した名詞概念の属性フレームの自動獲得―統合物語生成システムの一機構として―.『第 13 回情報科学技術フォーラム講演論文集 第二分冊』, 335-338.
45. 小野淳平・秋元泰介・小方孝 (2014). 統合物語生成システムにおける属性フレームの自動獲得のための一試行.. 『信学技報』, 114(81), 47-52 .
46. 小野淳平・小方孝 (2014). 統合物語生成システムにおける概念体系の現状と課題 . 『2014 年度人工知能学会全国大会（第 28 回）論文集』, 2F4-OS-01a-6.
47. 杉田和也・秋元泰介・小野淳平・小方孝 (2014). 統合物語生成システムにおける動詞概念辞書への Location 格の制約定義.『言語処理学会第 20 回年次大会論文集』, 221-223.
48. 寺田貴範・秋元泰介・小野淳平・小方孝 (2014). 統合物語生成システムにおける固有名詞概念の体系的記述.. 『言語処理学会第 20 回年次大会論文集』, 217-220.
49. 小方孝・小野淳平 (2014). 統合物語生成システム，間テクスト性，テキストマイニング. 『信学技報』, 113(429), 33-38.
50. 小野淳平・小方孝 (2013). 統合物語生成システムのための間テクスト的知識獲得・加工機構の枠組み. 『第 12 回情報科学技術フォーラム講演論文集 第二分冊』, 201-204.
51. 秋元泰介・小野淳平・小方孝 (2013). 物語生成機構を内蔵した娯楽コンテンツの提案 2―象徴的な視覚インタフェースを備えた「物語の森」第二版―. 『2013 年度人工知能学会全国大会（第 27 回）論文集』, 2I4-8in.
52. 小方孝・秋元泰介・今渕祥平・小野淳平・遠藤順・栗澤康成・鎌田まみ (2013). 物語生成機構を内蔵した娯楽コンテンツの提案 1―民話風物語生成・表現システム KOSERUBE 第二版―. 『2013 年度人工知能学会全国大会（第 27 回）論文

集』, 2I4-6in.
53. 小野淳平・小方孝 (2013). 物語生成システムにおける表現要素の Web からの自動獲得. 『2013 年度人工知能学会全国大会（第 27 回）論文集』, 2I4-4in.
54. 小野淳平・上田将礼・小方孝 (2013). 概念辞書と結び付いた物語生成システムのための映像表現機構. 『言語処理学会第 19 回年次大会論文集』, 870-873.
55. 小方孝・秋元泰介・小野淳平・今渕祥平・遠藤順・栗澤康成・鎌田まみ (2013). 民話風物語生成・表現システム KOSERUBE 第二版に向けて ―物語生成機構を内蔵した娯楽コンテンツの提案―. 『人工知能学会第二種研究会ことば工学研究会（第 42 回）資料』, 17-28.
56. 秋元泰介・小野淳平・小方孝 (2012). 『物語の森』―物語生成システムの統合的応用の一試行―. 『2012 年度日本認知科学会第 29 回大会発表論文集』, 343-352.
57. 今渕祥平・小野淳平・遠藤順・栗澤康成・道又龍介・鎌田まみ・秋元泰介・小方孝 (2012). 『いわての民話 KOSERUBE』―プロップによるストーリー生成システムをベースに文・音楽・視覚表現の生成を統合したシステム―. 『2012 年度日本認知科学会第 29 回大会発表論文集』, 733-742.
58. 小野淳平・秋元泰介・小方孝 (2012). 視覚的表現を物語生成とつなげる方法の検討―ふたつの応用システムを素材として―.『2012 年度日本認知科学会第 29 回大会発表論文集』, 0161.
59. 小野淳平・小方孝 (2012). Narrative interface の構想と試作.『日本認知科学会 文学と認知・コンピュータ II 研究分科会（LCCII）第 29 回定例研究会予稿集』, 29G-02.
60. 小野淳平・小方孝 (2012). 物語生成システムにおける視覚的表現の模索 ―2 つの応用システムを題材として―. 『人工知能学会第二種研究会ことば工学研究会（第 41 回）資料』, 1.
61. 小野淳平・張一可・小方孝 (2012). 概念体系の制約を利用した事象に対する異化の修辞とシナリオ生成. 『2012 年度人工知能学会全国大会（第 26 回）論文集』, 1N1-OS-1a-1.
62. 大石顕祐・張一可・小野淳平・小方孝 (2012). 物語生成システムにおける概念辞書とその異化的利用 . 『日本認知科学会 文学と認知・コンピュータ II 研究分科会（LCCII）第 27 回定例研究会予稿集』, 27G-03.
63. 張一可・小野淳平・小方孝 (2012). 概念体系における移動と制約に基づく単一事象及びシナリオ生成. 『信学技報』, 65-70.
64. 張一可・小野淳平・小方孝 (2011). 物語生成システムにおける名詞・動詞概念体系の異化的操作による単一事象生成及び事象列生成―広告分析からのアプローチ―. 『人工知能学会第二種研究会ことば工学研究会（第 39 回）資料』,

29-34.
65. 張一可・小野淳平・小方孝 (2011). 名詞・動詞概念体系と動詞概念制約を利用した広告物語生成機構. 『日本認知科学会 文学と認知・コンピュータ II 研究分科会（LCCII）第 26 回定例研究会予稿集』, 26G-02.
66. 大石顕祐・秋元泰介・小野寺康・張一可・小野淳平・小方孝 (2011). 物語生成システムにおける概念体系―統合物語生成システムに向けて―. 『電子情報通信学会 思考と言語研究会（TL）』, 39-44.
67. 小野淳平・張一可・大石顕祐・小野寺康・小方孝 (2011). 概念体系と結び付いた単一事象の広告風修辞機構. 『2011 年度日本認知科学会第 28 回大会発表論文集』, 2-41.
68. 大石顕祐・小野寺康・小野淳平・張一可・小方孝 (2011). 物語生成システムのための概念体系構築に向けて―構成と諸機能―. 『人工知能学会第二種研究会ことば工学研究会（第 38 回）資料』, 51-55.
69. 大石顕祐・小野寺康・小野淳平・張一可・小方孝 (2011). 物語生成システムのための概念体系構築に向けて―構想と部分的実装―.『日本認知科学会 文学と認知・コンピュータ II 研究分科会（LCCII）第 25 回定例研究会予稿集』, 25G-03.
70. 秋元泰介・小方孝・小野淳平 (2011). 物語内容と物語言説の構造的諸関係と構造生成・変換の技法の体系的検討. 『2011 年度人工知能学会全国大会（第 25 回）論文集』, 1H2-OS1.
71. 小野寺康・小野淳平・小方孝 (2010). 状態 - 事象相互変換による物語内容機構における相互変換ルールの改善と多様な生成方法の検討.『日本認知科学会 文学と認知・コンピュータ II 研究分科会（LCCII）第 22 回定例研究会予稿集』, 22W-03.
72. 小野淳平・花田健自・小方孝 (2010). 物語内容におけるストーリーライン生成機構の試作の実装. 『2010 年度人工知能学会全国大会（第 24 回）論文集』, 1I2-OS1b-12.
73. 小野淳平・小方孝 (2010). 物語内容の一部としてのストーリーラインを作るシステムの試作. 『日本認知科学会 文学と認知・コンピュータ II 研究分科会（LCCII）第 20 回定例研究会予稿集』, 20W-05.
74. 中嶋美由紀・小方孝・小野淳平 (2009). ストーリーと物語世界の関係のモデルに基づくシステムの実装. 『2009 年度人工知能学会全国大会（第 23 回）論文集』, 1J1-OS2-6.
75. 小方孝・真部雄介・秋元泰介・中嶋美由紀・大石顕祐・小野淳平・他 37 名 (2008). 小説と映画の技法―小説の映像化をめぐる考察―.『日本認知科学会 文学と認知・コンピュータ II 研究分科会（LCCII）第 14 回定例研究会予稿集』, 14W-03.

**[その他の活動]**

**・オーガナイザー**

1. Ono, J., Fukushima, H., & Ogata, T. (2019). Automated content generation for narrative and cognitive contents　オーガナイザー. International Conference on Artificial Life and Robotics 2019
2. 福島宙輝・小野淳平・只木琴音・小方孝 (2019). 認知科学会オーガナイズドセッション「日本の物語論と美を感じる心」　オーガナイザー. 日本認知科学会第 36 回大会
3. Ono, J., Fukushima, H., & Ogata, T. (2019). Considering Narratives from Interaction Perspective. 7th International Conference on Human-Agent Interaction
4. Fukushima, H., Ogata, T. & Ono, J. (2018). Workshop on Informational and Cultural Narratology and Cognitive Content Generation. オーガナイザー. SMC2018 Workshop on Informational and Cultural Narratology and Cognitive Content Generation.
5. Fukushima, H., Ono, J., Ogata, T. & Abe, A. (2018). Automated content generation and cognitive content generation.　オーガナイザー. International Conference on Artificial Life and Robotics 2018

**・レビュー**

1. Ono, J., (2018). Content Generation Through Narrative Communication and Simulation における Chapter レビュー. IGI-Global

**・プロジェクト参加**

1. 2018 年 4 月から 2020 年 3 月．小方孝・佐々木淳・小野淳平・伊藤拓哉・河合珠空・福田和維 (2017). HI(ヒューマンインテリジェンス)を用いたクリエイティブ定義システム「CreativeGenome」の精査、および映像文法解析のための共同研究（AOI TYO Holdings）．広告分析(20%)、広告生成システム開発（30%）、分析内容の可視化(20%)
2. 2017 年 4 月から 2020 年 3 月．小方孝・青木慎一郎・小野淳平 (2018). 発達障害の大学生のための物語生成に基づく発想支援システム―現場における学生 - カウンセラー - 教員の語り合いを通じて―（電気通信普及財団）．モデル化(30%)、システム開発(30%)
3. 2018 年 4 月から 2019 年 3 月．小方孝・小野淳平・株式会社ショージック (2018). 人工知能による物語自動生成と CG 動画による仮想空間の可視化. 調査・分析（20%）

**・論文誌記事**

1. 小野淳平・池田圭佑 (2016). 第 80 回 開一夫先生インタビュー「人と繋がり，広がる研究」. . 『人工知能学会誌』, 31(1), 150-152.
2. 田邊遼司・小野淳平 (2015). 第 76 回 大林茂先生インタビュー「境界領域の研究に目を向けよう」. . 『人工知能学会誌』, 30(3), 398-401.
3. 小野淳平 (2015). 物語の可能性. . 『人工知能学会誌』, 30(1), 37.

**・学生編集委員**

小野淳平 (2015). 人工知能学会学生編集委員. 一般社団法人　人工知能学会

**[公開講座、講演、セミナー]**

1. 2019 年 6 月から 2020 年 11 月まで. 学校法人 南光学園 東北高等学校 一学年の生徒 1 クラスに対する講座. 月 1-2 回程度実施. 1 回 90 分の授業. 内容は, Scratch によるヴァーチャルドローンプログラミング.
2. 2019 年 10 月 26 日(土) ． 仙台育英学園高等学校に在籍する一学年の生徒 2 クラスに対して 90 分の授業． 人工知能そのものについて及び現在の人工知能の諸技術に関して.
3. 2018 年 10 月 20 日(土) . 仙台育英学園高等学校 一学年の生徒 2 クラスに対して 90 分の授業. 内容人工知能について及び現在の人工知能の諸技術に関する講義.

**[学内各種委員]**

教務委員会

図書委員会

情報・IT 化委員会