

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 准教授

生年月日 1987 年

[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～2022 年 3 月 青森大学ソフトウェア情報学部助教

2022 年 4 月～2025 年 3 月 青森大学ソフトウェア情報学部講師

2025 年 4 月 青森大学ソフトウェア情報学部准教授（現職）

[受 賞]

2018 年 3 月 2017 年度 岩手県立大学 学長賞

2017 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

[教育活動]

[担当科目]

・ 2025 年度

基礎ゼミナール A-B、プログラミングワークショップ I-II、人工知能、アルゴリズム
とデータ構造 I-II、創作ゼミナール

・ 2024 年度

基礎ゼミナール A-B、プログラミング基礎 I-II、創作ゼミナール、キャリアデザイン
B

・ 2023 年度

基礎ゼミナール A-B、プログラミング基礎 I-II、人工知能、創作ゼミナール、キャリアデザイン A-B

・ 2022 年度

基礎数学 I-II、プログラミングワークショップ I-II、人工知能、確率・統計（配信サポート）、情報数学（配信サポート）、情報活用論 I-II（総合経営学部）、情報リテラシー（総合経営学部・社会学部・ソフトウェア情報学部）、情報の集計・分析（総合経営学部・社会学部）

・ 2021 年度

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）、情報活用論 I-II（総合経営学部）、情報リテラシー（総合経営学部・社会学部・ソフトウェア情報学部）、情報の集計・分析（総合経営学部・社会学部）

・ 2020 年度

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）、情報リテラシー（総合経営学部・社会学部・ソフトウェア情報学部）、情報の集計・分析（総合経営学部・社会学部）

[卒業研究指導]

・ 2025 年度

金子迅(2026). 市場関連の安定性評価を目的とした機械学習分析手法の設計と検証. 青森大学ソフトウェア情報学部. (主指導) .

木村直利 (2026). 新型コロナウイルスに対応したシリアスゲームの試作. 青森大学ソフトウェア情報学部. (主指導) .

古村匠 (2026). ASD 者と定型発達者の相互理解における AI の立ち位置について. 青森大学ソフトウェア情報学部. (主指導) .

玉川滉二 (2026). オープンワールドゲームにおけるプレイ体験の分析. 青森大学ソフトウェア情報学部. (主指導) .

成田碧 (2026). 文化的・文脈的な誤解を防ぐスラング(俗語)プロンプトの構築 ―翻訳精度向上に向けて―. 青森大学ソフトウェア情報学部. (主指導) .

・ 2024 年度

工藤開 (2025). ASD 特性を有するプレイヤーに向けたオンライン TRPG 向けシステム機能追加. 青森大学ソフトウェア情報学部. (主指導) .

須藤凌空 (2025). 文章生成 AI に基づく文章校正手法の提案. 青森大学ソフトウェア情報学部. (主指導) .

木村蓮 (2025). 画像しりとりゲームを用いた発想力教育方法の提案—画像生成 AI を用いて—. 青森大学ソフトウェア情報学部. (主指導) .

工藤心咲 (2025). 物語の分析に基づく物語生成システムの開発. 青森大学ソフトウェア情報学部. (主指導) .

藤林太羅 (2025). テーブルトークロールプレイングゲームを用いたコミュニケーション能力向上手法の提案. 青森大学ソフトウェア情報学部. (主指導) .

八木澤昂佑 (2025). ゲームの Web 広告の分析に基づく広告生成システムの提案—生成 AI を利用して—. 青森大学ソフトウェア情報学部. (主指導) .

・ 2023 年度

小野雅斗 (2024). SNS サービスを用いた試合内容の実況要約文生成. 青森大学ソフトウェア情報学部. (主指導) .

佐々木大晴 (2024). 深層学習によるヒップホップ風音楽生成の試み—音楽生成フレームワーク Magenta を用いて—. 青森大学ソフトウェア情報学部. (主指導) .

西村太一 (2024). 画像情報を用いた津軽弁学習ゲームの開発—生成 AI による画像を用いて—. 青森大学ソフトウェア情報学部. (主指導) .

花田和輝 (2024). Openpose を使った投擲コーチングシステムの開発 —モルックの普及に向けて—. 青森大学ソフトウェア情報学部. (主指導) .

[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-編集]

1. Ogata, T. & Ono, J. (Eds.) (2020). *Bridging the Gap Between AI, Cognitive Science, and Narratology with Narrative Generation*. Hershey, PA, USA: IGI Global.

[著書-章]

1. 小野淳平・小方孝 (2021). 物語自動生成ゲームにおける驚きと物語—驚きに基づくストーリー生成のためのギャップ技法— in 小方孝 (編) . 『ポストナラトロジーの諸相人工知能の時代のナラトロジーに向けて 1』, pp. 99-130. 東京: 新曜社.
2. Ono, J. & Ogata, T. (2020). Unchiku Generation Using a Narrative Explanation Mechanism. In E. Ishita, N. L. S Pang & L. Zhou (Eds.) *Digital Libraries at Times of Massive Societal Transition (LNCS 12504)*, 240-247. Switzerland: Springer Nature.
3. Kawai, M., Ono, J. & Ogata, T. (2020). Analyzing the Stage Performance Structure of a Kabuki-Dance, Kyoganoko Musume Dojoji, Using an Animation System. In E. Ishita, N. L. S Pang & L. Zhou (Eds.) *Digital Libraries at Times of Massive Societal Transition (LNCS 12504)*, 248-254. Switzerland: Springer Nature.
4. Ono, J. & Ogata, T. (2020). Haiku Generation from Narratological Perspective: A Circulation Between Haikus and Stories. In T. Ogata, & J. Ono, (Eds.), *Bridging the Gap Between AI, Cognitive Science, and Narratology with Narrative Generation*. Hershey, PA, USA: IGI Global, 249-265.
5. 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.

[論文、総説]

1. Ono, J. & Ogata, T. (2025). Conceptual Dictionaries for Adjective Concepts and Adjective Verb Concepts in an Integrated Narrative Generation System. *Journal of Advances in Artificial Life Robots*, 4 (3), 158–166. https://doi.org/10.57417/jaalr.4.3_158
2. Ono, J. & Ogata, T. (2025). Framework of a Disinformation Game Based on the Narrative Warfare in Russo-Ukrainian War. *Journal of Robotics, Networking and Artificial Life*, 11 (1), 11-19. <https://alife-robotics.org/article/vol11issue1/11103.pdf> [Indexed: Scopus]
3. Ono, J. & Ogata, T. (2024). A Framework of Automatic Narrative Generation Game Based on the Russian Invasion of Ukraine. *Journal of Robotics, Networking and Artificial Life*, 10 (4), 328-335. <https://alife-robotics.org/article/vol10issue4/10408.pdf> [Indexed: Scopus]
4. Ono, J., Kawai, M. & Ogata, T. (2024). An Animation System on the Basis of the Multiplicity of a Kabuki Work and its Background Story: Kyōganoko Musume Dōjōji and the Legend of Dōjōji. *Journal of Advances in Artificial Life Robots*, 4

(4), 177–188. <https://alife-robotics.org/article1/vol4issue4/4401.pdf>

5. Ono, J. & Ogata, T. (2024). Expanding a Love and Sex Narrative Generation Mechanism Using a Coloring Technique and Conceptual Dictionaries. *Journal of Future Robot Life*, 4 (1-2), 51-78. DOI: 10.3233/FRL-230006
6. Ono, J., Kumagai, M. and Ogata, T. (2023). Story Units of Japanese Folktales Based on the Combination with the Noun Conceptual Dictionary in an Integrated Narrative Generation System. *Journal of Robotics, Networking and Artificial Life*, 9(4), 379–384. DOI: 10.57417/jrnal.9.4_379. [Indexed: Scopus]
7. Ono, J., Kawai, M. & Ogata, T. (2022). Consideration of Unchiku Generation with Moving Illustration Using Kabuki Dance Knowledge. *Journal of Artificial Life, Networks and Robotics*, 9(1), 1-12. DOI: 10.57417/jrnal.9.1_1 [Indexed: Scopus, ESCI]
8. Ogata, T. & Ono, J. (2022). Implementing the Story Units of Japanese Folktales by Using a Verb Conceptual Dictionary. *Journal of Artificial Life, Networks and Robotics*, 9(12), 99-114. DOI: 10.57417/jrnal.9.2_99 [Indexed: Scopus, ESCI]
9. Kawai, M., Ono, J. & Ogata, T. (2022). Prototyping Narrative Representation System Using a *Kabuki* Dance and Legendary Story for the Narration Function of Robots. *Journal of Future Robot Life*. 3(2), 1147-181. (DOI: <https://doi.org/10.3233/FRL-210006>).
10. Ono, J., Kawai, M. & Ogata, T. (2021). Toward Love and Sex Narrative Generation Using a Noun Conceptual Dictionary. *Journal of Future Robot Life*. 3(1), 1-37. DOI: 10.3233/FRL-210005.
11. Kawai, M., Ono, J. & Ogata, T. (2021). Analyzing the Relationship between the Legend of Dōjōji and the *Kabuki*-Dance *Kyōganoko Musume Dōjōji* to Develop Prototyping Systems. *Journal of Artificial Life, Networks and Robotics*. 8(3), 151-160. DOI: 10.2991/jrnal.k.210922.001 [Indexed: Scopus, ESCI]
12. 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.
13. 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.

14. 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.
15. 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.
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. *Journal of Robotics, Networking and Artificial Life*, 2(4), 243-246.
17. 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.
18. 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.
19. 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. J. Ono & T. Ogata (2026). Disinformation Narrative Distribution and Generation Using Generative AI. *Proceedings of the 2026 International Conference on Artificial Life and Robotics*. pp.510-516.
2. Y. Okayama, J. Ono & T. Ogata (2026). Blending a Visual Novel and Narrative Discourse Theories Using Generative AI. *Proceedings of the 2026 International Conference on Artificial Life and Robotics*. pp.535-539.
3. M. Ichio, J. Ono, S. Aoki & T. Ogata (2026). Acquiring Creative Narrative Generation Techniques from the Behaviors and Cognition of Individuals with Autism Spectrum Disorder. *Proceedings of the 2026 International Conference on Artificial Life and Robotics*. pp.540-544.

4. J. Ono & T. Ogata (2026). Toward AI-based Narrative Generation Techniques Based on the Narrative Structures of Japanese Folktales. *Proceedings of the 2026 International Conference on Artificial Life and Robotics*. pp.549-553.
5. H. Sugizawa, J. Ono & T. Ogata (2026). Design and Development of a Narrative World for a Multi-agent-based Narrative Generation Role-Playing Game. *Proceedings of the 2026 International Conference on Artificial Life and Robotics*. 554-557.
6. Ono, J. & Ogata, T. (2024). A Game Framework Based on the Disinformation Warfare in Russo-Ukrainian War. *Proceedings of the 2024 International Conference on Artificial Life and Robotics (ICAROB2024)*, 895-898. (Feb. 24, 2024, Online) [Indexed by SCOPUS, CPCI]
7. Ono, J. & Ogata, T. (2024). Experimental Implementation of an Automatic Narrative Robot Based on “Coloring Techniques”. Presented at *9th International Congress on Love & Sex with Robots (LSR2024)*.
8. Ono, J. & Ogata, T. (2024). A Game Framework Based on the Disinformation Warfare in Russo-Ukrainian War. *Proceedings of the 2024 International Conference on Artificial Life and Robotics (ICAROB2024)*, 895-898. (Feb. 24, 2024, Online) [Indexed by SCOPUS, CPCI]
9. Ono, J. & Ogata, T. (2023). Designing a Narrative Generation Game Based on the Russian Invasion of Ukraine. *Proceedings of the 2023 International Conference on Artificial Life and Robotics (ICAROB2023)*, 732-736. (Feb. 12, 2023, Online) [Indexed by SCOPUS, CPCI]
10. Ono, J. & Ogata, T. (2022). Considering the Story Generation Method Using Coloring Techniques Included in a Story. *The 2022 World Congress in Computer Science, Computer Engineering, & Applied Computing*. (Jul. 25-28, 2022, Las Vegas, Online) [Indexed by IEEE Xplore, EBSCO Discovery Service, Ex Libris' Primo, OCLC WorldCat, and Serials Solutions' Summon]
11. Ono, J. & Ogata, T. (2022). Development of a Narrative Generation Robot Using the Coloring Methods Based on Story Techniques Included in a Story. Presented at *7th International Congress on Love & Sex with Robots (LSR2022)*. (November 18-20, 2022, Online).
12. Ogata, T. & Ono, J. (2022). Approach to a Narrative Robot Based on the

Narrative Transformation Through Cultural Love & Sex Knowledge. The 7th International Congress on Love & Sex with Robots (LSR2022). (November 18-20, 2022, Online).

13. Ono, J., Kumagai, M. & Ogata, T. (2022). Story Units of the Types of Japanese Folktales and the Combination with a Noun Conceptual Dictionary. *Proceedings of 2022 the International Conference on Artificial Life and Robotics*. 1025-1028. (January 23, 2022,).
14. Ono, J. & Ogata, T. (2022). Adjective and Adjective Verb Conceptual Dictionaries in an Integrated Narrative Generation System. *Proceedings of 2022 the International Conference on Artificial Life and Robotics*. 1048-1050. (January 23, 2022,).
15. Kawai, M., Kudo, S. & Ogata, T. (2022). Prototyping Animation System that Combines a Kabuki Work and its Background Story: Kyōganoko Musume Dōjōji and the Legend of Dōjōji. *Proceedings of 2022 the International Conference on Artificial Life and Robotics*. 1051-1053. (January 23, 2022,).
16. Ono, J. & Ogata, T. (2021). Multiple Story Generation Using Story Techniques Included in a Story. *The 2021 International Conference on Computational Science and Computational Intelligence*. (December 15-17, 2021)
17. Kawai, M, Ono, J. & Ogata, T. (2021). Kabuki Explanation System Based on User's Knowledge and Interests. *The 2021 International Conference on Computational Science and Computational Intelligence*. (December 15-17, 2021)
18. Kawai, M., Ono, J. & Ogata, T. (2021). Love and sex in Japanese Classical Literature: A Basic Survey for Narrative Robots. *The 6th International Congress on Love & Sex with Robots (LSR2021)*. (Augst 20, 2021, Online).
19. Ono, J., Kawai, M. & Ogata, T. (2021). Expanding the Love and Sex Narrative Generation Using a Noun Conceptual Dictionary. *The 6th International Congress on Love & Sex with Robots (LSR2021)*. (Augst 20, 2021, Online).
20. Ono, J., Kawai, M. & Ogata, T. (2021). Unchiku Generation with Moving Illustration Using Kabuki Knowledge. *Proceedings of 2021 the International Conference on Artificial Life and Robotics*. 186-190. (January 21-24, 2021).
21. Kawai, M., Ono, J. & Ogata, T. (2021). Analysis and Construction of Elements of the Stage Performance Structure in a Kabuki-dance. *Proceedings of 2021 the International Conference on Artificial Life and Robotics*. 178-185. (January 21-24, 2021).

22. Ito, T., Ono, J. & Ogata, T. (2021). Implementing Story Units of Japanese Folktales with Conceptual Dictionaries. *Proceedings of 2021 the International Conference on Artificial Life and Robotics*. 191-196. (January 21-24, 2021).
23. Ono, J., Kawai, M. & Ogata, T. (2020). Toward Explanation-Centered Story Generation. *Proceedings of IEEE 3rd International Conference on Artificial Intelligence and Knowledge Engineering (AIKE)*. 202-203. (December 11, 2020).
24. Ono, J., Kawai, M. & Ogata, T. (2020). Implementation of an Explanation Generation Mechanism Using Attribute Frames and a Noun Conceptual Dictionary. *2020 The 3rd International Conference on Computational Intelligence and Intelligent Systems (CIIS 2020)*. 48-50. (November 15, 2020).
25. Kawai, M., Ono, J. & Ogata, T. (2020). Analysis and Generation of the Narrative Elements in a “Dojoji” Story. *2020 The 3rd International Conference on Computational Intelligence and Intelligent Systems (CIIS 2020)*. 44-45. (November 15, 2020).
26. Ito, T., Ono, J. & Ogata, T. (2020). Programmed Narrative Units Using the Verb Conceptual Dictionary of an Integrated Narrative Generation System. *2020 The 3rd International Conference on Computational Intelligence and Intelligent Systems (CIIS 2020)*. 46-47. (November 15, 2020).
27. Ono, J., Kawai, M. & Ogata, T. (2020). Love and Sex Narrative Generation Using Narrative Units and Conceptual Dictionaries. *The 5th International Congress on Love & Sex with Robots (LSR2020)*. (December 7, 2020, Online).
28. Kawai, M., Ono, J. & Ogata, T. (2020). Dual Story Generation Based on Love and Extreme Emotions. *The 5th International Congress on Love & Sex with Robots (LSR2020)*. (December 8, 2020, Online).
29. Kawai, M., Ono, J. & Ogata, T. (2020). Explanation Generation in a Kabuki Dance Stage Performing Structure Simulation System. *The 2020 International Conference on Computational Science and Computational Intelligence. (In printing.)* (December 18, 2020)
30. 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*.
31. 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.*

32. 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.
33. 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.
34. 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.).
35. 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.).
36. 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.
37. 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.
38. 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.*
39. 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.
40. 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.

41. 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.
42. 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.
43. 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.
44. 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.
45. 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.
46. 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*.
47. 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*.
48. 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*.
49. 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.

50. Ogata, T. & Ono, J. (2013). Designing Narrative Interface with a Function of Narrative Generation. *Cyberworlds 2013*.
51. 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*.
52. 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.
53. 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.
54. 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.
55. 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.
56. 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*.
57. 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.
58. 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.

59. 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.
60. 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. 岡山侑加・小野淳平・小方孝 (2026). 物語言説論及び生成 AI による文章と画像の自動生成機能を持ったビジュアルノベルシステムの開発. 『第 141 回 人文科学とコンピュータ研究発表会 研究報告 2026-CH-141』. Vol.2026-CH-141 No.23.
2. 河合咲花・小野淳平・小方孝 (2026). 『女殺油地獄』現代語訳文章からの構造-意味階層の半自動生成 一個人の共感に基づく近松の進化的変形をめざして-. 『第 141 回 人文科学とコンピュータ研究発表 研究報告 2026-CH-141』. Vol.2026-CH-141 No.15.
3. 杉澤輝・小野淳平・小方孝 (2026). 偽情報伝播機構を含んだマルチエージェントに基づく物語生成ゲームの提案. 『日本デジタルゲーム学会第 16 回年次大会 ライトニングトークセッション』. 2026.(Presentation only)
4. 岡山侑加・小野淳平・小方孝 (2026). 物語論を踏まえ文章とイメージ画像を柔軟に生成する AI を用いたビジュアルノベル. 『日本デジタルゲーム学会第 16 回年次大会 ライトニングトークセッション』. 2026.(Presentation only)
5. 岡山侑加・小野淳平・小方孝 (2026). ビジュアルノベル Slime Cat における物語言説論の意義の評価及び画像自動生成の方法. 『人工知能学会 第二種研究会 ことば工学研究会 (第 79 回) 予稿集』. <https://www.ai-gakkai.or.jp/sig-lse/Programs/79.html>.
6. 河合咲花・小野淳平・小方孝 (2026). 『女殺油地獄』の事象の分析と形式化. 『人工知能学会 第二種研究会 ことば工学研究会 (第 79 回) 予稿集』. <https://www.ai-gakkai.or.jp/sig-lse/Programs/79.html>.
7. 西山恒暉・福島宙輝・小野淳平・小方孝 (2026). ゲームとイカサマ (チート) を

巡る基礎的考察. 『人工知能学会 第二種研究会ことば工学会 (第 79 回) 予稿集』. <https://www.ai-gakkai.or.jp/sig-lse/Programs/79.html>.

8. 杉澤輝・小野淳平・小方孝 (2026). 偽情報の中で敵の王を発見する ―物語自動生成ゲームにおける一機構の考察―. 『人工知能学会 第二種研究会ことば工学会 (第 79 回) 予稿集』. <https://www.ai-gakkai.or.jp/sig-lse/Programs/79.html>.
9. 一尾操・小野淳平・青木慎一郎・小方孝 (2026). 浮遊する「今・ここ」への過剰焦点化としての ASD 認知モデル. 『人工知能学会 第二種研究会ことば工学会 (第 79 回) 予稿集』. <https://www.ai-gakkai.or.jp/sig-lse/Programs/79.html>.
10. 伊藤玲・小野淳平・小方孝 (2026). 偽情報の中で敵の王を発見する ―物語自動生成ゲームにおける一機構の考察―. 『人工知能学会 第二種研究会ことば工学会 (第 79 回) 予稿集』. <https://www.ai-gakkai.or.jp/sig-lse/Programs/79.html>.
11. 青木慎一郎・小野淳平・小方孝・一尾操 (2026). ASD 特性者の対話、言葉の「異化」―映像における「エンドロール」の役割―. 『人工知能学会 第二種研究会ことば工学会 (第 79 回) 予稿集』. <https://www.ai-gakkai.or.jp/sig-lse/Programs/79.html>.
12. 河合咲花・小野淳平・小方孝 (2025). 物語生成を目的とした『女殺油地獄』の階層的構造 ― 意味モデルに向けて. 『人工知能学会 第二種研究会ことば工学会 (第 78 回) 予稿集』. <https://www.ai-gakkai.or.jp/sig-lse/Programs/78.html>.
13. 杉澤輝・小野淳平・小方孝 (2025). RPG 風物語自動生成ゲームの基本構成とマルチエージェントシミュレーションの導入. 『人工知能学会 第二種研究会ことば工学会 (第 78 回) 予稿集』. <https://www.ai-gakkai.or.jp/sig-lse/Programs/78.html>.
14. 小方孝・小野淳平 (2025). 『修物語山崎光伝―断片集―』の試作. 『人工知能学会 第二種研究会ことば工学会 (第 78 回) 予稿集』. <https://www.ai-gakkai.or.jp/sig-lse/Programs/78.html>.
15. 小野淳平・伊藤玲・小方孝 (2025). 日本昔話ストーリー単位を利用した進化的計算に向けて. 『人工知能学会 第二種研究会ことば工学会 (第 78 回) 予稿集』. <https://www.ai-gakkai.or.jp/sig-lse/Programs/78.html>.
16. 岡山侑加・小野淳平・小方孝 (2025). 物語言説論と融合したビジュアルノベル『スライム猫』のプロトタイプ. 『人工知能学会 第二種研究会ことば工学会 (第 78 回) 予稿集』. <https://www.ai-gakkai.or.jp/sig-lse/Programs/78.html>.

17. 一尾操・小野淳平・小方孝 (2025). その場その場の物語生成 ―ASD の修辭を使ったストーリーの変形―. 『人工知能学会 第二種研究会ことば工學研究会 (第 78 回) 予稿集』 . <https://www.ai-gakkai.or.jp/sig-lse/Programs/78.html>.
18. 青木慎一郎・小野淳平・小方孝・一尾操 (2025). ASD 特性と生成 AI: 対話の支援か支援のための対話か. 『人工知能学会 第二種研究会ことば工學研究会 (第 78 回) 予稿集』 . <https://www.ai-gakkai.or.jp/sig-lse/Programs/78.html>.
19. 小野淳平・小方孝・青木慎一郎 (2025). 生成 AI を用いた ASD 者の行動・思考のシミュレーションを通じた ASD 者支援システムの開発. 『2025 年度日本認知科学会第 42 回大会予稿集』 . 552-555.
20. 小方孝・小野淳平 (2025). ラベル付けによる偽情報物語の生成／拡散過程のコンピュータシミュレーションモデル. 『2025 年度日本認知科学会第 42 回大会予稿集』 . 706-709.
21. 西山恒暉・小方孝 (2025). ゲームプレイヤーの経験どうしの相互関係に基づくグラフを用いた次展開予測手法の検討 ― カードゲームを対象に考える ―. 『人工知能学会 第二種研究会ことば工學研究会 (第 77 回) 予稿集』 . <https://www.ai-gakkai.or.jp/sig-lse/Programs/77.html>.
22. 河合咲花・小方孝 (2025). 生成 AI を使った共感性の一人称的分析と物語生成への利用. 『人工知能学会 第二種研究会ことば工學研究会 (第 77 回) 予稿集』 . <https://www.ai-gakkai.or.jp/sig-lse/Programs/77.html>.
23. 杉澤輝・小野淳平・小方孝 (2025). マルチエージェントモデルに基づく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學研究会 (第 77 回) 予稿集』 . <https://www.ai-gakkai.or.jp/sig-lse/Programs/77.html>.
24. 岡山侑加・小野淳平・小方孝 (2025). ビジュアルノベルの制作と物語言説論による語りの多様性. 『人工知能学会 第二種研究会ことば工學研究会 (第 77 回) 予稿集』 . <https://www.ai-gakkai.or.jp/sig-lse/Programs/77.html>.
25. 一尾操・小野淳平・青木慎一郎・小方孝 (2025). ASD 当事者の行動分析に基づく修辭技法抽出と物語生成―「東淀川駅物語」と生成 AI―. 『人工知能学会 第二種研究会ことば工學研究会 (第 77 回) 予稿集』 . <https://www.ai-gakkai.or.jp/sig-lse/Programs/77.html>.
26. 小方孝・小野淳平 (2025). 『修物語山崎光伝』の誕生. 『人工知能学会 第二種研究会ことば工學研究会 (第 77 回) 予稿集』 . <https://www.ai-gakkai.or.jp/sig-lse/Programs/77.html>.

27. 小野淳平・小方孝 (2025). 物語生成と生成 AI によるリアルタイム生成機能を持った統合 RPG システムの開発. 『2025 年度 人工知能学会全国大会(第 39 回) 論文集』. 3Win5-64.
28. 小野淳平・小方孝・青木慎一郎 (2025). 生成 AI を用いた ASD 者の行動・思考のシミュレーション実験. 『人工知能学会第二種研究会 ことば工学会 第 76 回予稿集』.
29. 小方孝・小野淳平 (2025). 多重物語構造としての小説の試作—『仮揃・昔話乞食道成寺【第一稿】』. 『人工知能学会第二種研究会 ことば工学会 第 76 回予稿集』.
30. 小方孝・小野淳平 (2025). 偽情報／偽ナラティブ生成・拡散体がミニ権力を持った時—「島田洋一」の言説と認知に関する批判的考察—. 『人工知能学会第二種研究会 ことば工学会 第 76 回予稿集』.
31. 木村蓮・小野淳平 (2025). 絵しりとりによる発想力教育の素案—生成 AI による画像を用いて—. 『人工知能学会第二種研究会 ことば工学会 第 76 回予稿集』.
32. 小野淳平・小方孝 (2024). 偽情報ゲームの開発とその将来プラン. 『人工知能学会・第 2 種研究会: ことば工学会 第 75 回ことば工学会』.
33. 木村蓮・小野淳平 (2024). 画像生成 AI における日本語語彙の予備的調査 『人工知能学会第二種研究会 ことば工学会 第 75 回予稿集』.
34. 小方孝・小野淳平 (2023). 「流動小説」の実験について. 『人工知能学会・第 2 種研究会: ことば工学会 第 73 回ことば工学会』..
35. 小野淳平・小方孝 (2023). ロシア・ウクライナ戦争の偽情報戦シミュレーション. 『人工知能学会・第 2 種研究会: ことば工学会 第 73 回ことば工学会』.
36. 工藤瞬太・小野淳平・小方孝 (2023). 生成 AI システムによる歌舞伎関連文章の出力結果の比較—道成寺伝説を用いて—. 『人工知能学会・第 2 種研究会: ことば工学会 第 73 回ことば工学会』.
37. 阿部凌大・小野淳・小方孝 (2023). テレビの報道・解説番組からの言語データに基づくロシア・ウクライナ戦争に関する概念の獲得と文章生成. 『人工知能学会第二種研究会 ことば工学会 (第 71 回) 資料』. 161-175. (2023.3.9, 東京). ISSN:1346-3551

38. 片岸大威・澤口楓・小野淳平・小方孝 (2022). 統合物語生成システムにおける修飾概念辞書. 『第 68 回ことば工学会資料』. 15-27. (東京／3 月 25 日)
39. 熊谷元輝・小野淳平・小方孝 (2022). 昔話の型に基づくストーリーユニットと概念辞書の結合. 『日本認知科学会第 39 回大会発表論文集』. 268-277.
40. 小野淳平・小方孝 (2022). 統合物語生成システムにおける利用に向けた修飾概念辞書の構造の検討. 『日本認知科学会第 39 回大会発表論文集』. 616-621.
41. 工藤舜太・小野淳平・小方孝 (2022). 道成寺物再現システムと説明／蘊蓄生成機構の統合. 『日本認知科学会第 39 回大会発表論文集』. 632-640.
42. 小野淳平・小方孝 (2022). ウクライナ戦争を題材とした物語生成ゲームの構想. 『人工知能学会第二種研究会 ことば工学会 (第 69 回) 資料』. 143-148. (2022.9.30(Fri.), 東京) ISSN:1346-3551
43. 工藤舜太・小野淳平・小方孝 (2022). 道成寺物再現システムと説明／蘊蓄生成機構の統合の構想. 『第 68 回ことば工学会資料』. pp. 5-13. (東京／3 月 25 日)
44. 熊谷元輝・小野淳平・小方孝 (2022). 昔話の型に基づくストーリーユニットと名詞概念辞書の結合の実装. 『第 68 回ことば工学会資料』. 67-76. (東京／3 月 26 日)
45. 小野淳平・小方孝 (2021). 物語自動生成ゲームにおける「生成システムとしてのストーリー」の開発. 『日本認知科学会第 38 回大会予稿集』. 473-475. 9 月 5 日 (日) 13:45-15:45
46. 河合珠空・小野淳平・小方孝 (2021). 日本古典文学における愛と性への物語生成のポストナラトロジーアプローチ. 『第 66 回ことば工学会』. 2021.9.17(金)～18(土)
47. 小野淳平・河合珠空・小方孝 (2021). ストーリーに内蔵されたストーリー技法を用いた性愛概念によるストーリーの色付け. 『第 66 回ことば工学会』. 2021.9.17(金)～18(土)
48. 小野淳平・河合珠空・小方孝 (2021). 愛と性の概念を使用した物語の色付け. 『第 65 回ことば工学会予稿集』. 25-41. (2021 年 3 月 20 日, 千葉:千葉大学、オンライン開催)
49. 河合珠空・小野淳平・小方孝 (2021). 『京鹿子娘道成寺』と道成寺伝説とを融合したシステムに向けて. 『第 65 回ことば工学会予稿集』. 13-24. (2021

年 3 月 20 日, 千葉:千葉大学、オンライン開催)

50. Ono, J., Kawai, M., & Ogata, T. (2021). A Prototype System that Transforms Stories in the Level of Conceptual Elements Using a Noun Conceptual Dictionary. 『2021 年度 人工知能学会全国大会(第 35 回)論文集』. 1N3-IS-5b-01.
51. Kawai, M., Ono, J., & Ogata, T. (2021). A Prototyping System that Supplements a Kabuki-dance Simulation System with the Background Stories: “Kyōganoko Musume Dōjōji” and the Legend of Dōjōji. 『2021 年度 人工知能学会全国大会(第 35 回)論文集』. 1N3-IS-5b-02.
52. 小野 淳平・福田 和維・河合 珠空・小方 孝 (2020). 物語生成システムにおける説明生成機構の実装に向けて. 『2020 年度日本認知科学会第 37 回大会』. 746-754.
53. 小野 淳平・伊藤 拓哉・小方 孝 (2020). システム実装を通じた蘊蓄生成機構の考察. 『2020 年度日本認知科学会第 37 回大会』. 776-785.
54. 河合 珠空・小野 淳平・小方 孝 (2020). 歌舞伎舞踊の舞台上演構造 —『京鹿子娘道成寺』の調査・分析と再現—. 『2020 年度日本認知科学会第 37 回大会』. 720-729.
55. 青木 慎一郎・小方 孝・小野 淳平 (2020). 物語生成論による自閉スペクトラム症の理解. 『2020 年度日本認知科学会第 37 回大会』. 842-849.
56. 小野 淳平・伊藤 拓哉・福田 和維・河合 珠空・小方 孝 (2020). 説明によるストーリー構造の拡張. 『FIT2020 第 19 回情報科学技術フォーラム』, I-004. (2020 年 9 月 1 日, 札幌:北海道大学、オンライン開催)
57. 河合 珠空・小野 淳平・小方 孝 (2020). 歌舞伎舞踊『京鹿子娘道成寺』の舞台上演構造の分析と KOSERUBE を用いた視覚化. 『FIT2020 第 19 回情報科学技術フォーラム』, I-003. (2020 年 9 月 1 日, 札幌:北海道大学、オンライン開催)
58. Ono, J., & Ogata, T. (2020). Evaluating the Contents Generated by an Automatic Narrative Generation Game. 『2020 年度 人工知能学会全国大会(第 34 回)論文集』. 1G3-ES-5-03.
59. 福田 和維・小野 淳平・小方 孝(2020). 物語生成システムへの蘊蓄生成機構の導入. 『2020 年度 人工知能学会全国大会(第 34 回)論文集』. 3D1-OS-22a-03.
60. 河合 珠空・小野 淳平・小方 孝 (2020). 歌舞伎舞踊『京鹿子娘道成寺』の舞

台上演構造の分析. 『2020 年度人工知能学会全国大会(第 34 回)論文集』. 3D1-OS-22a-04.

61. 小方 孝・福田 和維・小野 淳平・伊藤 拓哉 (2020). 歌舞伎の物語における細かい交ぜの方法の検討とその一方法. 『2020 年度人工知能学会全国大会(第 34 回)論文集』. 3P5-OS-16b-02.
62. 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.
63. 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.
64. 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.
65. 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 回ことば工学会資料』. 55.
66. 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 回ことば工学会資料』. 57-60.
67. 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 回ことば工学会資料』. 39-46.
68. 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 回ことば工学会資料』. 51-62.
69. 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 回ことば工学会予稿集』. 43.
70. 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.
71. 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 回ことば工学会予稿集』, 35-47.

72. 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 回ことば工学会予稿集』, 55-59.
73. 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.
74. 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.
75. 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.
76. 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.
77. 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.
78. 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.
79. 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会 (第 57 回) 資料』, 49-51.
80. 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会 (第 57 回) 資料』, 7-8.
81. 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会 (第 56 回) 資料』, 51-52.
82. 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.
83. 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会 (第

55 回) 資料』, 51-52.

84. 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.
85. 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.
86. 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.
87. 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.
88. 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.
89. 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.
90. 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.
91. 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.
92. 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.
93. 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.
94. 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.

95. 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.
96. 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.
97. 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.
98. 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.
99. 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.
100. 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.
101. 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.
102. 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.
103. 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.
104. 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.
105. 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.
106. 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.

107. 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.
108. 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.
109. 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.
110. 小方孝・小野淳平 (2014). 統合物語生成システム, 間テキスト性, テキストマイニング. 『信学技報』, 113(429), 33-38.
111. 小野淳平・小方孝 (2013). 統合物語生成システムのための間テキスト的知識獲得・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.
112. 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.
113. 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.
114. 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.
115. 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.
116. 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.
117. 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.

118. 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.
119. 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.
120. 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.
121. 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会研究会 (第 41 回) 資料』, 1.
122. 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.
123. 大石頭祐・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.
124. 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.
125. 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会研究会 (第 39 回) 資料』, 29-34.
126. 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.
127. 大石頭祐・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.

128. 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.
129. 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.
130. 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.
131. 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.
132. 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.
133. 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.
134. 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.
135. 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.
136. 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. Jumpei Ono, Hiroki Fxyma, Yukiko Furuya, Takashi Ogata (2026). Narrative,

- Sensibility, and Cognition: Post-narratological Discussion for Humans and Robots. The 2026 International Conference on Artificial Life and Robotics. 発表日 : 2026.1.31 (Sat.) / 場所 : B-Con Plaza, Beppu, Oita,
2. Post-narratological Approaches to Cognition in Humans and Robots. In the 2024 International Conference on Artificial Life and Robotics (ICAROB2024). Jumpei Ono (Aomori University, Japan), Hiroki Fxyma (Kobe University, Japan), Takashi Ogata (Iwate Prefectural University, Japan)
 3. OS28 Is That Narratology 'Post'? -Computational and Cognitive Approaches and Beyond. In the 2023 International Conference on Artificial Life and Robotics (ICAROB2023). Jumpei Ono (Aomori University, Japan), Hiroki Fxyma (Tainan University of Technology, Taiwan (ROC)), Yuki Hayashi (Chiba University / NINJAL, Japan), Takashi Ogata (Iwate Prefectural University, Japan)
 4. Ono, J., Fukushima, H., & Ogata, T. (2022). Approaches to Post-Narratology that Combines AI and Cognitive Science with Narratology オーガナイザー. The 2022 International Conference on Artificial Life and Robotics (ICAROB2022) オーガナイズドセッション企画 2022 年 1 月 23 日 (日)・オンライン.
 5. Ono, J., Fukushima, H., & Ogata, T. (2021). Bridging the Gap Between AI, Cognitive Science, and Narratology オーガナイザー. International Conference on Artificial Life and Robotics (ICAROB 2021), 2021 年 1 月 22 日 (金)・オンライン.
 6. 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 (ICAROB2019).
 7. 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
 8. Ono, J., Fukushima, H., & Ogata, T. (2019). Considering Narratives from Interaction Perspective. 7th International Conference on Human-Agent Interaction
 9. 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.
 10. 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. 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ー現場における学生 - カ
ウンセラー - 教員の語り合いを通じてー (電気通信普及財団).

作業担当：モデル化、システム開発

2. 2018 年 4 月から 2020 年 3 月. 小方孝・佐々木淳 (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)

作業担当：広告分析、広告生成システム開発、分析内容の可視化

3. 2018 年 4 月から 2019 年 3 月. 小方孝・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.

作業担当：調査・分析

・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.

・学会活動

人工知能学会・第 2 種研究会: ことば工学会 幹事

・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. 2020 年 8 月 9 日 (日). 青森大学 第 3 回オープンキャンパス Web 模擬講義「今の人工知能で出来ること」実施.
2. 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.
3. 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.
4. 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 (2020.4-)