

近畿大学情報学研究所

2024 年度 ICT 教育部門報告書

1. はじめに

ICT 教育部門では、近畿大学情報学部と連携し、先端 ICT 技術を活用できる人材育成を目的として、教育手法の高度化および教育 DX の推進に取り組んだ。特に、データサイエンス・AI 教育の充実、学習分析 (Learning Analytics) による教育改善、ならびに教育成果の社会還元を柱として活動を展開した。

また、企業や自治体との連携を通じて、教育研究成果の社会実装を推進し、「社会に役立つ大学」の実現に向けた取り組みを進めた。

2. 教員一覧

ICT 教育部門では、以下の教員を中心として活動を行った。

- 安田 孝美 客員教授 (部門長)
- 岡本 健 教授
- 越智 洋司 准教授
- 溝渕 昭二 准教授
- 守屋 宣 准教授
- 山元 翔 准教授
- 中川 浩 准教授
- 吉原 和明 講師

3. 成果の概要

3.1 節では次世代に向けた教育の推進、3.2～3.3 節ではデータ解析による多様な学びの評価、3.4 節では教育成果の社会還元

についての実績について述べる。

3.1. 新たな教育の推進

新たな教育の推進のために、我々「DS・AI リテラシー教材の作成・授業実施」「次世代に向けた DS・AI リテラシー教材の改訂」「AATCE:PG 学習管理システムの開発」「リメディアル教育・退学対策システム」「次世代に向けた英語カリキュラムの構築」に取り組んでおり、それぞれについて報告する。

3.1.1. DS・AI リテラシー教材の作成・授業実施

現在、数理・データサイエンス・AI に関する教育が文部科学省の主導により高等教育機関において推進されている。本学では、2022 年度にリテラシーレベルの数理・データサイエンス・AI の教育を行う科目として「データリテラシー入門」が新設され、共通教養科目として実施されている。本科目では、ICT 教育部門の教員 (越智准教授、溝渕准教授、山元准教授) により制作された教材を使用しており、2025 年度もその教材を使って授業が実施され、その運営の一部と全般的な支援を行った。特に、全学共通科目として「データリテラシー入門」を開講し、学生のデータ活用能力の底上げを図った。履修制限を設けず広く提供することで、全学的なりテラシー向上を実現した。

また、生成 AI の活用や高校教育 (情報 I)

との接続を意識した教材改訂を進め、次世代教育に対応したカリキュラム整備に従い、授業内容を構築、KICS としての再収録を行った。

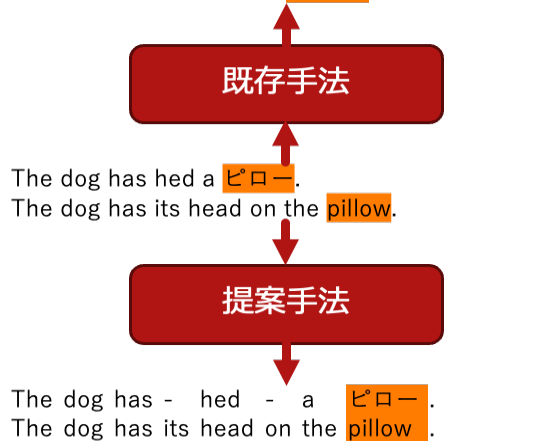
3.1.2. 習熟度別クラス分けシステムの構築と英語カリキュラムの教育効果

本学部設立時より、TOEIC L&R スコアを指標として英語カリキュラムの教育効果を測定し、授業改善や学習到達度の客観的把握を進めてきた。・今年度からは、「マルチデータ解析に基づく英語習熟度別クラス分けシステムの構築」をテーマに研究を展開し、TOEIC スコアに加え、LMS ログ等の教育データを統合し、統計解析および機械学習を用いて、より精緻なクラス分けシステムを構築・実装進めている

3.1.3. 英語教育支援に関する研究

英語教育にディクテーションを導入した指導者を支援するために、ディクテーションにより得られた学習者の解答をテキストアラインメントする手法の開発を進めている。今年度は解答に混じるカタカナへの対処を行った手法を提案した。

The dog has its head - - - on the pillow.
The dog has - hed a ピロー - - -

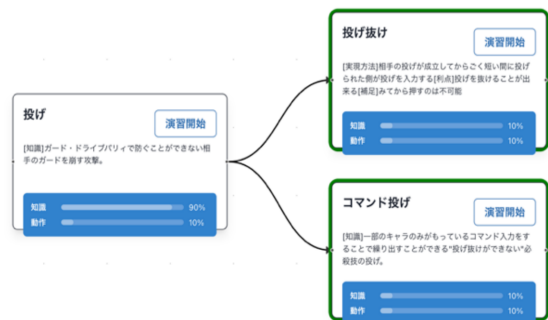


(関連発表)

- ・ 溝渕 昭二, 教師主導ディクテーションを支援するためのカタカナ混じり英文アラインメント手法の提案, 電子情報通信学会技術研究報告 vol.2025, no.4, pp.9-14, Jun. 2025.
- ・ Shoji Mizobuchi: Katakana-Mixed English Sentence Alignment Method for Supporting Teacher-Led Dictation, eLearn: World Conference on EdTech 2025, pp.618-623, Oct. 2025

3.1.4. esports 選手育成支援システムの設計・開発

ヤルキマントッキーズ株式会社と共同で、Street Fighter 6 を対象とした、esports 選手育成のための訓練支援システムの構築に継続して取り組んでいる。今年度は昨年度開発したシステムで課題となった選手のプレイスタイルや次に学習すべきスキルの自動判定機能の実装に取り組んだ。また、初心者のためにスキルを自動で診断する機械学習モデルの構築も試みている。



(関連発表)

- ・ 長谷川豪, 山元翔, 板垣護, “学習モード選択と習得度推定に基づく ストリートファイター6 のスキル学習支援システムの開発”, 2025 年度教育システ

ム情報学会学生発表会, pp.87-88.
(2026.03.05)

- 土肥広都, 山元翔, “Street Fighter 6 におけるスキルユニット単位でのスキル自動診断手法の検討”, 2025 年度教育システム情報学会学生発表会, pp.99-100. (2026.03.05)

3.1.5. コンテンツ文化・観光領域における研究展開

本年度は、アニメ、ゲーム、VTuber 等に代表されるコンテンツ文化と観光・社会との関係に着目し、理論的研究および実証的研究を統合的に推進した。特に、コンテンツツーリズムやメディア文化の受容過程、地域との関係性に関する分析を行い、書籍、論文、国際会議等を通じて国内外へ研究成果を発信した。また、産学連携プロジェクトを通じて、VTuber を活用した地域連携・図書館連携の在り方について検討し、コンテンツ文化を基盤とした新たな社会連携モデルの構築に取り組んだ。

(関連発表)

- 岡本健, 「ゲーム・ツーリズム」日向良和・高倉暁大・福田一史[編]『図書館にゲームを！—図書館の新しい可能性』、日外アソシエーツ, pp.248-253.
- 岡本健, 「ツーリズム」吉田寛、井上明人、松永伸司、ロート・マーティン[編]『クリティカルワーズ ゲームスタディーズ—遊びから文化と社会を考える』、フィルムアート社, pp.192-199.
- 岡本健・諸星めぐる, 「ゾンビ先生と行く、ぽこピー聖地巡礼—フィール

ドワーク報告書」諸星めぐる[編]『Hukyu』、GAMABOOKS, pp.168-175.

- 中野信子・岡本健, 『ゾンビ化する社会』、KADOKAWA
- 岡本健[監修], 『泉州の昭和』樹林舎
- 岡本健 (2025) 「特集『総合社会学部における教育』によせて」『総合社会学部紀要』第 14 巻 2 号, pp.1-2.
- 岡本健, 「VTuber は人々にどのように認知・受容されているのか—2024 年度に実施した大学生へのアンケート調査の結果から」『総合社会学部紀要』第 14 巻第 2 号, pp.59-68.
- 岡本健, 「アニメ聖地巡礼・ゾンビ・VTuber の研究から得られる視点—メディア・コンテンツに関する融合・統合・協働の研究の必要性」『第 14 回 ACG 文化とテクノロジー国際シンポジウム』
- 岡本健, 「VTuber の研究と実践—大学教員の私と VTuber 「ゾンビ先生」の「内臓」」『第 14 回 ACG 文化とテクノロジー国際シンポジウム』
- 岡本健, 「VTuber の産学連携・地域連携・図書館連携のあり方に関する研究—産学連携プロジェクト『自由自在 V』の事例から」『コンテンツ文化史学会 2025 年度大会』

3.2. 講義分析・評価

ここでは主に授業改善のための Learning Analytics として、講義の分析や評価に関連した成果を報告する。

3.2.1. 音声データに基づく授業解析

教授者の発言を音声認識と発話内容の分析

活用の実現可能性を示した。

(関連発表)

- 越智洋司, 吉原和明, 山元翔, “Multimodal Learning Analytics のための Instructional Safety を担保する Learning Record Store の設計,” 教育システム情報学会 2025 年度特集論文研究会, pp.431-438, 2025.

3.2.5. ゲームプレイ動画分析・評価

音楽ゲーム「beatmania IIDX」では多様な運指が存在し、譜面や状況に応じて適切な運指が変化する。このため、運指は技能習得において重要な要素の一つと位置づけられる。従来も上達支援に関する手法は提案されてきたが、運指そのものに着目した研究は十分に行われていなかった。そこで本研究では、運指に焦点を当てた上達支援を実現するため、運指動作を認識するシステムの開発を行った。

(関連発表)

- 東楓太, 越智洋司, 吉原和明: 音楽ゲーム beatmania IIDX プレイ映像を用いた運指動作認識システム, 教育システム情報学会 2025 年度学生研究発表会, pp. 95-96

3.2.6. 縄跳び運動解析システムの開発

ロープの有無による縄跳び動作の違いを明らかにするため、Azure Kinect を用いてジャンプ動作を計測し、ジャンプ高、リズム安定性、姿勢の左右ブレを指標として比較した。その結果、ロープあり条件ではジャンプ高が向上し運動出力は増大したが、リズムのばらつきと左右ブレが増加し、安定性は低下した。これにより、ロープ回旋は上肢と下肢の協調を促進する外的要因であ

る一方、動作の複雑化と制御負荷の増大を伴い、出力と安定性の間にトレードオフが存在することが示唆された。

(関連発表)

- 今泉太貴, 越智洋司, ロープの有無による縄跳び運動のジャンプ動作と協調特性の分析, 映像情報メディア学会 2025 年冬季大会

3.2.7. 生成 AI による学習支援フィードバックに研究

本研究は、骨格推定と動的時間伸縮法 (DTW) を組み合わせ、熟達者と初心者の側転動作を比較することで、各動作フェーズにおける差異を客観的かつ詳細に抽出することを目的とする。MediaPipe Pose により取得した関節座標から主要関節角度を導出し、DTW によって時間軸のずれを補正した上でフェーズごとの動作差を分析する。さらに、得られた差分データを生成 AI に入力し、自然言語によるフィードバックを生成することで、学習者が自身の改善点を理解しやすくする支援手法の実現を図る。加えて、生成された文章を精査し、数値的な差異がどのように言語表現へと変換され助言として提示されるかを検討した。

(関連発表)

- 寺本直暉, 越智洋司, フェーズ分割に基づく熟達者との比較による側転運動の差異検出手法の検, 2025 年度情報処理学会関西支部支部大会講演論文集 2025 年 9 月
- 寺本直暉, 越智洋司, 生成 AI を用いた熟達者と初心者の側転比較に基づくフィードバック手法の検討, 信学技報, vol. 125, no. 279, pp. 1-6 2025

年 12 月

3.2.8. RAG を活用した学習支援フィードバックの評価

本研究では、初学者プログラマに対して文脈に応じたヒントを提示することを目的とし、Retrieval-Augmented Generation (RAG) を活用した講義連動型チャットシステムを提案する。本システムの特徴は、異質な二種類の情報源を統合的に利用する点にある。具体的には、過去の学生と教員のやり取りから得られるチャットログと、課題内容を記述した PDF 資料を検索対象として組み合わせることで、単一の情報源に依存しない応答生成を実現している。これにより、講義内容や課題文脈に即した、より適切で実用的なヒント提示が可能となることを狙いとしている。さらに、本システムの有効性を検証するために比較実験を実施した。その結果、全体としては人間（教員）による回答の方が好まれる傾向が確認されたものの、本システムが生成した回答についても、多くのケースにおいて正確性および有用性が認められた。

(関連研究)

- Youji Ochi, Yui Hamada, Preliminary Study on a Multi-Source RAG Chatbot Using Lecture Materials and QA Logs, Global Conference on Consumer Electronics 2025, PP.1252-1255 2025 年 9 月

3.3. 可視化プラットフォーム

データ解析により多様な学びを捉えたとしても、それを学習者、および教員に可視化・還元できなければ、その価値は十分に発揮されない。ここではデータの解析に基

づいた教員、あるいは学習者の様相の可視化に関して報告する。

3.3.1. スタンプラリーの高度化に関する研究

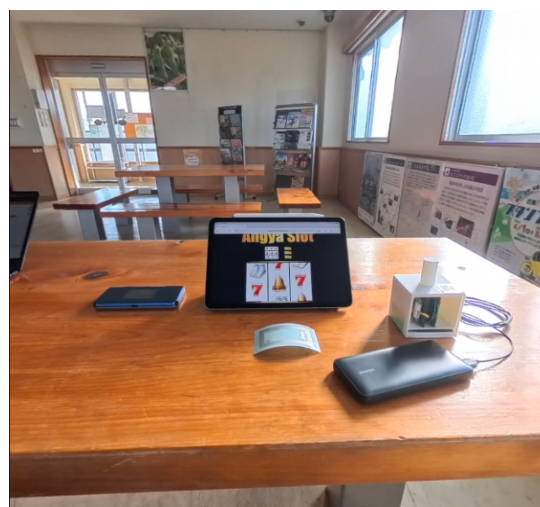
観光施策の一つとして全国各地で多数ス開催されているスタンプラリーの高度化を図るシステムを開発している。今年度は、チェックインを行った際に、デジタルスタンプラリーと同じようにフィードバックを可能にする手法を提案した。

(関連発表)

- 溝渕 昭二: アナログスタンプラリーの体験価値向上をねらった押印連動スロットマシンの開発, 電子情報通信学会技術研究報告, vol.2025, no.58, pp.59-64, Mar 2026.

3.3.2. MMLA を活用した学習分析および授業支援システムの開発

MMLA の枠組みに基づき、学習者の Engagement / Disengagement を推定し、教師の授業理解と意思決定を支援する学習分析システムの開発を行った。教室内の映像データを用いて機械学習により





Engagement /Disengagement を推定するとともに、姿勢情報をもとにした推定理由を付与し、解釈可能な形で可視化するダッシュボードを設計した。

また、授業全体から個別学生までの複数粒度で情報提示を行うことで、授業の振り返りや個別介入の判断を支援する構成とした。試験的評価の結果、理由付き可視化は教師の理解を促進し、授業改善に向けた思考の喚起に寄与する可能性が示唆された。

(関連発表)

- 西江航央, 岡澤来輝, 山元翔, “教師の解釈と意思決定を支援する Disengagement 推定と理由付き可視化を統合した学習分析システムの検討”, 2025 年度教育システム情報学会 学生発表会, pp.85-86. (2026.03.05)

3.3.3. オンライン教育学習状況可視化

Google Classroom と Colaboratory を連携し、学習者が編集中の ipynb ファイルを対象に、セルの記述内容・実行履歴・更新時刻を分析して学習状況をスプレッドシート上に可視化するシステムを試作した。ノートブックの編集過程を継続的に収集し、エラー発生状況などを可視化することで、課

題への着手状況や停滞箇所を教授者がオンライン上でリアルタイムに把握できるようにした。これにより、進捗確認と個別支援の効率化に資する可能性を示した。

(関連発表)

- Kazuaki Yoshihara, Nobukazu Iguchi “Real-Time Visualization of Learning Progress in Online Programming Exercises Using Google Classroom and Colaboratory”, 2025 16th International Conference on Distance Learning and Education, Sep 2025.

3.3.4. ネットワークの可視化教材に関する研究

ネットワークの学習支援教材として、Raspberry Pi 上で DHCP の動作を可視化し、IP アドレスが端末へ割り振られる過程を体感的に理解できる教材を作成した。アドレス要求、払い出しなどの処理を LED の点灯で可視化し、設定をダイヤルやボタンを用いて設定することで、学習者が直感的に確認できるようにした。抽象的で理解しにくいネットワーク管理の仕組みを具体的な操作に結び付けることで、初学者の概念理解を促進する教材設計の有効性を示した。

(関連発表)

- 吉原和明, 井口信和, 渡辺健次, “物理的インターフェースによるネットワーク構築学習支援教材の開発”, 信学技報, vol. 125, no. 391, ET2025-66, pp. 33-38, 2026.3

3.4. 社会貢献

本節では ICT 教育部門の研究成果や各教員の専門性に基づく、対外的な貢献について

て報告する。

3.4.1. 小学校デジタル教科書の教材作成

先にも述べた KB 概念マップが学校図書のデジタル教科書の教材として実装された。対象は小学校算数 1-6 年生のデジタル教科書である。山元がこの実装のための助言、および教材作成を担当者とともに実施した。
(関連発表)

- 学校図書株式会社、デジタル教科書サポートサイト「算数単元ふりかえりマップ」(2026 年 3 月、山元)
https://support.gakuto.co.jp/furikaeri_map/

3.4.2. 教育システム情報学会にて学問分野の整理と研究者育成に貢献

2022 年度より、教育システム情報学会のオントロジー工学に基づく定義、および若手研究者に向けての研究促進(教育)のための解説記事の執筆を実施した。
(関連発表)

- 山元翔, 田和辻可昌, & 林佑樹, “教育システム情報学とはどのような学問領域なのか?—領域の未来のための検討—”, 教育システム情報学会誌, 42(2), 117-140, (2025).
- 教育システム情報学会, 50 周年特別事業マップ WG (2025 年 4 月、山元)
<https://50th.jsise.org/マップwg>

3.4.3. 人工知能学会にて AI を活用した教育についての特集を実施

生成 AI が活発に教育に導入され、Learning Analytics などのデータに基づく教育も一般的になりつつある現在において、

AI がどのように人の学びに溶け込むべきかについての特集を行い、今後の AI を導入した教育、およびその基盤の構築や制度設計、倫理指針などについて、各分野の代表的な研究者に執筆を依頼し、結果の知見を広く共有した。

(関連発表)

- 山元翔, & 平嶋宗, “特集「人の学びに溶け込む AI」にあたって”, 人工知能, 40(4), pp. 539-541, (2025)
- Business Insider Japan 「AI 時代の学びを考える。近畿大学のハッカソンが示した、学びと社会課題解決の再設計」(2025 年 12 月、山元)
<https://www.businessinsider.jp/article/2512-kinki-university-open-ai/>
- Kindai Picks 「AI とともに未来の大学を創る。ChatGPT 学生ハッカソンを開催！」(2026 年 1 月、山元)
<https://kindaipicks.com/article/003221>

3.4.4. 映像で学ぶ大学基礎英語教科書の構築

大学基礎教育における英語授業の質向上を目的としたプロジェクトとして 2023 年より執筆を進めてきた。そして 2025 年に朝日出版社より教科書が出版され、現在はその教材の教育効果や学修成果の検証している。

(関連発表)

- 田地野, 彰, 加藤, 由崇, 中川, 浩, & Molnar, J. A. (2025). —ようこそ! ニューヨークへ 映像で学ぶ大学基礎英語 アメリカでの留学生活—. 朝日出版社. ISBN: 9784255157382

3.4.5. コンテンツ文化を活用した社会 発信および国際連携

本年度は、コンテンツ文化を活用した社会発信および国際連携活動を推進した。雑誌連載を通じて各地域におけるコンテンツと観光の関係性を継続的に発信し、地域資源の新たな価値付与に寄与した。また、海外大学における講演およびワークショップを実施し、日本のアニメ・マンガ文化と観光の関係について国際的に知見を共有した。

さらに、テレビ番組制作への協力を通じて、大学における研究活動および学生の成果を社会へ可視化し、教育研究の社会的波及を図った。

駐日ベトナム大使館からの依頼で、2026年3月17日～3月20日にかけて、ハノイ大学、フエ外国語大学、ダナン外国語大学にて、「アニメ・マンガと日本観光 — アニメ聖地巡礼と情報社会」というタイトルで講演会を実施し、各回150人以上の来場者があった。また、ベトナム日本国大使館広報文化センターにおいて、同テーマでワークショップを実施し、現地の3大学から50名程度の学生が参加した。

NHK 大阪放送局『わたしの「好き♡」を研究！偏愛レポート』「VTuber」(2026年3月27日 22:45～23:14 放送) 番組制作協力を行い、本学学生による研究発表を番組で取り上げてもらい、esports Arenaでの収録も実現した。

また、『DiGRA JAPAN 日本デジタルゲーム学会 第16回年次大会』(2026年2月21日(土)、2月22日(日))「esports Arena 見学会」を企画・実施した。

(関連発表)

- 岡本健, 「『聖地巡礼』で「鬼」を編

集する(岡山県)』『石垣』2025年4月号

- 岡本健, 「コンテンツは続くよ、どこまでも(埼玉県さいたま市・鉄道博物館)」『石垣』2025年5月号
- 岡本健, 「富山で休日さいころリズム(富山県砺波市、射水市)」『石垣』2025年6月号
- 岡本健, 「今、ご当地VTuberがアツい!(福井県)」『石垣』2025年7月号
- 岡本健, 「We are 前橋ウォッチャーズ!(群馬県前橋市)」『石垣』2025年8月号
- 岡本健, 「フィギュアがつなぐ笑顔のWA(鳥取県倉吉市)」『石垣』2025年9月号
- 岡本健, 「『ばけばけ』から広がるネットワークを楽しむ(島根県松江市)」『石垣』2025年10月号
- 岡本健, 「VTuberと巡って知る城下町の魅力(静岡県掛川市)」『石垣』2025年11月号
- 岡本健, 「地域の玄関口としてのフィルムコミッション(富山県、滋賀県、岡山県)」『石垣』2025年12月号
- 岡本健, 「コンテンツで世界をつなぎたい(台湾)」『石垣』2026年1月号
- 岡本健, 「音楽と文学で人間関係を魅せる(山梨県山中湖村)」『石垣』2026年2月号
- 岡本健, 「ストリートでの格闘対決でまちおこし!?(奈良県橿原市)」『石垣』2026年3月号
- 岡本健, ベトナム(ハノイ大学、フエ外国語大学、ダナン外国語大学)

- における講演「アニメ・マンガと日本観光 —アニメ聖地巡礼と情報社会」
- 岡本健, ベトナム日本国大使館広報文化センターにおけるワークショップ
 - 岡本健, NHK 大阪放送局『わたしの「好き♡」を研究！偏愛レポート』番組制作協力 (2026 年 3 月 27 日放送)

4. むすび

本報告では, ICT を活用した教育手法の高度化と学習分析に基づく教育改善の取り組みを総括した. 生成 AI や MMLA の導入により, 学習者理解と指導支援の精緻化が進展し, 教育 DX の実現に向けた基盤が整備されつつある. 今後は, これらの成果を実践へ展開し, 持続的な教育改善と社会還元を一層推進することが求められる.

5. 業績一覧

論文・出版

- 平嶋宗, 林田雄樹, 前田一誠, 岩井健吾, & 山元翔, “二重三角関——乗除算数文章題の統合的関式の提案とその評価——”, 教育システム情報学会誌, 42(4), pp. 381-394, (2025).
- 田地野, 彰, 加藤, 由崇, 中川, 浩, & Molnar, J. A. (2025). —ようこそ！ニューヨークへ 映像で学ぶ大学基礎英語 アメリカでの留学生活—. 朝日出版社. ISBN: 9784255157382
- 学校図書株式会社, デジタル教科書サポートサイト「算数単元ふりかえりマップ」(2025 年 3 月、山元) <https://support.gakuto.co.jp/furikaeri>

[map/](#)

- 岡本健 (2025) 「特集『総合社会学部における教育』によせて」『総合社会学部紀要』第 14 巻 2 号、pp.1-2.
 - 岡本健 (2025) 「VTuber は人々にどのように認知・受容されているのか—2024 年度に実施した大学生へのアンケート調査の結果から」『総合社会学部紀要』第 14 巻第 2 号、pp.59-68.
 - 岡本健, 「ゲーム・ツーリズム」日向良和・高倉暁大・福田一史[編]『図書館にゲームを！—図書館の新しい可能性』、日外アソシエーツ、pp.248-253.
 - 岡本健, 「ツーリズム」吉田寛、井上明人、松永伸司、ロート・マーティン[編]『クリティカルワーズ ゲームスタディーズ —遊びから文化と社会を考える』、フィルムアート社、pp.192-199.
 - 岡本健・諸星めぐる, 「ゾンビ先生と行く、ぼこピー聖地巡礼 —フィールドワーク報告書」諸星めぐる[編]『Hukyu』、GAMABOOKS、pp.168-175.
 - 中野信子・岡本健, 『ゾンビ化する社会』、KADOKAWA
 - 岡本健[監修], 『泉州の昭和』樹林舎
- 発表**
- 溝淵 昭二, 教師主導ディクテーションを支援するためのカタカナ混じり英文アラインメント手法の提案, 電子情報通信学会技術研究報告 vol.2025, no.4, pp.9-14, Jun. 2025.
 - Shoji Mizobuchi: Katakana-Mixed English Sentence Alignment

- Method for Supporting Teacher-Led Dictation, eLearn: World Conference on EdTech 2025, pp.618-623, Oct. 2025
- 溝渕 昭二: アナログスタンプラリーの体験価値向上をねらった押印連動スロットマシンの開発, 電子情報通信学会技術研究報告, vol.2025, no.58, pp.59-64, Mar 2026.
 - 藤井裕也, 山元 翔, 越智洋司, コンパイルログに基づいた自己調整学習を促すフィードバック生成手法, 信学技報, vol. 125, no. 279, ET2025-41, pp. 23-28 2025 年 12 月
 - 藤井 裕也, 山元 翔, 越智 洋司, 自己調整学習を支援するコンパイルログ分析システムの開発、2025 年度情報処理学会関西支部支部大会講演論文集 2025 年 9 月 (支部大会奨励賞)
 - 東楓太, 越智洋司, 吉原和明: 音楽ゲーム beatmania IIDX プレイ映像を用いた運指動作認識システム, 教育システム情報学会 2025 年度学生研究発表会, pp. 95-96
 - 今泉太貴, 越智洋司、ロープの有無による縄跳び運動のジャンプ動作と協調特性の分析, 映像情報メディア学会 2025 年冬季大会
 - 寺本 直暉, 越智 洋司, フェーズ分割に基づく熟達者との比較による側転運動の差異検出手法の検討, 2025 年度情報処理学会関西支部支部大会講演論文集 2025 年 9 月
 - 寺本直暉, 越智洋司、生成 AI を用いた熟達者と初心者の側転比較に基づくフィードバック手法の検討、信学技報, vol. 125, no. 279, pp. 1-6 2025 年 12 月
 - Youji Ochi, Yui Hamada, Preliminary Study on a Multi-Source RAG Chatbot Using Lecture Materials and QA Logs, Global Conference on Consumer Electronics 2025, PP.1252-1255 2025 年 9 月
 - 長谷川豪, 山元翔, 板垣護, “学習モード選択と習得度推定に基づく ストリートファイター6 のスキル学習支援システムの開発”, 2025 年度教育システム情報学会学生発表会, pp.87-88. (2026.03.05)
 - 土肥広都, 山元翔, “Street Fighter 6 におけるスキルユニット単位でのスキル自動診断手法の検討”, 2025 年度教育システム情報学会学生発表会, pp.99-100. (2026.03.05)
 - 越智洋司, 吉原和明, 山元翔, “Multimodal Learning Analytics のための Instructional Safety を担保する Learning Record Store の設計,” 教育システム情報学会 2025 年度特集論文研究会, pp.431-438, 2025.
 - 西江航央, 岡澤來輝, 山元翔, “教師の解釈と意思決定を支援する Disengagement 推定と理由付き可視化を統合した学習分析システムの検討”, 2025 年度教育システム情報学会学生発表会, pp.85-86. (2026.03.05)
 - 田和辻可昌, & 山元翔. (2025, March). 単文統合型の作問プロセスの学習ダイナミクスを捉える力学系アプローチの検討. In 人工知能学会研究会資料 先進的学習科学と工学研究会 104 回

- (2025/08) (pp. 23-28). 一般社団法人人工知能学会.
- 椋本樹, 山元翔. (2025, July). 空手の突きを対象とした身体動作の客体化に基づくスキル学習支援システムの開発. In 人工知能学会研究会資料 身体知 46 回 (2025/07/12) (pp. SKL-46-08). 一般社団法人人工知能学会.
 - 田和辻可昌, & 山元翔. (2025, Augst). ITS-MA (Intelligent Tutoring System with Mirror Agent) の提案. In 人工知能学会研究会資料 先進的学習科学と工学研究会 103 回 (2025/03) (pp. 89-92). 一般社団法人人工知能学会.
 - 笹木悠聖, 山元翔: “複数の演算を混合した算数文章題の作問学習のための生成 AI と知識構造による課題の自動生成機能の提案”, 2025 年度 教育システム情報学会 全国大会 (第 50 回), 2025/09/01
 - 山元翔, 平嶋宗: “オープン情報構造アプローチに基づく「分からない」状態への支援設計”, 2025 年度 教育システム情報学会 全国大会 (第 50 回), 2025/09/01
 - 嶋崎千夏, 山元翔 & 田和辻可昌. (2025, November). 知識構造と生体情報に基づく学習者の行き詰まりとその要因の推定モデルの試験的検証. In 人工知能学会研究会資料 先進的学習科学と工学研究会 103 回 (2025/11/08) (pp. 13-18). 一般社団法人人工知能学会.
 - シング シュバクシ, 山元翔 & 田和辻可昌. (2026, March). 考慮度更新式とドメインモデルに基づく学習者モデルの構築と初期的シミュレーション分析. In 人工知能学会研究会資料 先進的学習科学と工学研究会 106 回 (2026/03/02-03) (pp. 19-24). 一般社団法人人工知能学会.
 - 霜竹暁, 山元翔, “学習ログと考慮度更新式を用いた In-process Feedback の設計と試作”, 2025 年度教育システム情報学会 学生発表会, pp.97-98. (2026.03.05)
 - Kazuaki Yoshihara, Nobukazu Iguchi “Real-Time Visualization of Learning Progress in Online Programming Exercises Using Google Classroom and Colaboratory”, 2025 16th International Conference on Distance Learning and Education, Sep 2025.
 - 佐藤弘崇, 吉原和明, “音声データを用いたガニエの 9 教授事象に基づく授業省察モデルの検討”, 2025 年度教育システム情報学会 学生研究発表会, pp93-94, 2026.3
 - 吉原和明, 井口信和, 渡辺健次, “物理的インターフェースによるネットワーク構築学習支援教材の開発”, 信学技報, vol. 125, no. 391, ET2025-66, pp. 33-38, 2026.3
 - 岡本健, 「『聖地巡礼』で「鬼」を編集する (岡山県)」『石垣』2025 年 4 月号
 - 岡本健, 「コンテンツは続くよ、どこまでも (埼玉県さいたま市・鉄道博物館)」『石垣』2025 年 5 月号
 - 岡本健, 「富山で休日さいころツーリズム (富山県砺波市、射水市)」『石垣』2025 年 6 月号

- 岡本健, 「今、ご当地 VTuber がアツい! (福井県)」『石垣』2025 年 7 月号
- 岡本健, 「We are 前橋ウォッチャーズ! (群馬県前橋市)」『石垣』2025 年 8 月号
- 岡本健, 「フィギュアがつなぐ笑顔の WA (鳥取県倉吉市)」『石垣』2025 年 9 月号
- 岡本健, 「『ばけばけ』から広がるネットワークを楽しむ (島根県松江市)」『石垣』2025 年 10 月号
- 岡本健, 「VTuber と巡って知る城下町の魅力 (静岡県掛川市)」『石垣』2025 年 11 月号
- 岡本健, 「地域の玄関口としてのフィルムコミッション (富山県、滋賀県、岡山県)」『石垣』2025 年 12 月号
- 岡本健, 「コンテンツで世界をつなぎたい (台湾)」『石垣』2026 年 1 月号
- 岡本健, 「音楽と文学で人間関係を魅せる (山梨県山中湖村)」『石垣』2026 年 2 月号
- 岡本健, 「ストリートでの格闘対決でまちおこし!? (奈良県橿原市)」『石垣』2026 年 3 月号
- 岡本健, ベトナム (ハノイ大学、フエ外国語大学、ダナン外国語大学) における講演「アニメ・マンガと日本観光 —アニメ聖地巡礼と情報社会—」
- 岡本健, ベトナム日本国大使館広報文化センターにおけるワークショップ
- 岡本健, NHK 大阪放送局『わたしの「好き♡」を研究! 偏愛レポート』番組制作協力 (2026 年 3 月 27 日放送)
- 岡本健, 「アニメ聖地巡礼・ゾンビ・VTuber の研究から得られる視点 —メディア・コンテンツに関する融合・統合・協働の研究の必要性」『第 14 回 ACG 文化とテクノロジー国際シンポジウム』
- 岡本健, 「VTuber の研究と実践 —大学教員の私と VTuber「ゾンビ先生」の「内臓」」『第 14 回 ACG 文化とテクノロジー国際シンポジウム』
- 岡本健, 「VTuber の産学連携・地域連携・図書館連携のあり方に関する研究 —産学連携プロジェクト『自由自在 V』の事例から」『コンテンツ文化史学会 2025 年度大会』