

日本デジタルゲーム学会 2015年 夏季研究発表大会プログラム



時間	セッション	テーマ (座長)	会場	タイトル	発表者	所属
9:30-16:00	受付		37号館 1階 101教室前ロビー			
10:00-10:10	オープニング		37号館 1階 101教室	開会挨拶 会場案内	遠藤 雅伸 栗飯原 萌	研究委員長 幹事代表補佐
10:10-10:50	セッション1	ゲームと学習 (岸本 好弘)	37号館 8階 803教室	海外のゲーム学習研究拠点に関する調査	藤本 徹	東京大学
	セッション2	ゲームツーリズム (七瀬 信重)		37号館 1階 101教室	IEEE Std 1516.3 FEDEPのシリアスゲーム構築法への応用	古市 昌一 栗飯原 萌 竹多 政裕 瀧崎 悠 鈴木 才智 小野瀬 翔太
11:00-12:00	セッション3	ゲームサウンド (尾鼻 崇)	37号館 8階 803教室	観光資源学習のための体験型謎解きゲームの企画と実証	加藤 祥基 根本 聡一郎 島山 大	富城大学大学院事業構想学研究所 謎社プロジェクト 謎社プロジェクト
	セッション4	ゲームビジネス (山口 浩)		37号館 1階 101教室	『SaGa Frontier II』におけるピアノ音楽の構造分析	吉村 直人 馬場 肇
11:00-12:00	セッション5	ゲームサウンド (尾鼻 崇)	37号館 8階 803教室	『モンスターハンター』シリーズの音楽にみられる多様な危険度表現と音楽的差異	阿部 桂太 伊藤 彰教 伊藤 謙一郎	東京工科大学メディア学部 東京工科大学片柳研究所クリエイティブ・ラボ 東京工科大学メディア学部
				ユーザ操作の観点から見たインタラクティブサスペンスの音楽・音響演出	原田 知輝 伊藤 彰教 伊藤 謙一郎	東京工科大学メディア学部 東京工科大学片柳研究所クリエイティブ・ラボ 東京工科大学メディア学部
11:00-12:00	セッション6	ゲームビジネス (山口 浩)	37号館 1階 101教室	ゲーム消費者と他のコンテンツ消費者の異同についてーデジタルコンテンツプラットフォームの潜在ユーザーへのアンケート調査と分析ー	高倉 賢太郎 伊藤 彰教 伊藤 謙一郎	静岡県情報学部 芝浦工業大学システム理工学部 東京工科大学メディア学部
				スマートフォングームサービスと消費者反応の関係性	李 皓 小山 友介	静岡大学情報学部 芝浦工業大学システム理工学部
12:10-12:40	インタラクティブセッション		37号館 2階ホワイエ	日本の80年代ゲームを海外インディ市場でリメイクする可能性に関するスウェーデンでの調査例	勝又 壮太郎 一小路 武安	大阪大学経済学研究所 東洋大学経営学部
				ゲームのCGデザイナー教育の現状と課題ー「橋渡し教育」とオリジナルテキストー	室橋 直人	Creative Production UFO PART2
12:10-12:40	インタラクティブセッション		37号館 2階ホワイエ	Adaptable Game Experience through Procedural Content Generation and Brain Computer Interface	Henry FERNÁNDEZ Koji MIKAMI Kunio KONDO	Department of Media Science, Tokyo University of Technology Department of Media Science, Tokyo University of Technology Department of Media Science, Tokyo University of Technology
				恋愛ゲーム原作の帯アニメにおけるアンダースコアの配置構造ーCLANNADを題材にー	山口 遼真 伊藤 彰教 伊藤 謙一郎	東京工科大学メディア学部 東京工科大学片柳研究所クリエイティブ・ラボ 東京工科大学メディア学部
12:10-12:40	インタラクティブセッション		37号館 2階ホワイエ	シリアスゲーム型学習用教材構築法の提案及び開発の取り組み	栗飯原 萌 大久保 友博 小林 優太 岡 亜由美 古市 昌一	日本大学大学院生産工学研究科 日本大学大学院生産工学研究科 日本大学生産工学部 日本大学生産工学部
				加齢に伴う動体視力の低下防止を目的としたシリアスゲームの開発	市川 結梨 岸本 好弘 三上 浩司	東京工科大学メディア学部 東京工科大学メディア学部 東京工科大学メディア学部
12:10-12:40	インタラクティブセッション		37号館 2階ホワイエ	「シリアスゲームジャム」による「子供向けインターネット安全知識学習ゲーム」の制作事例	村上 和希 岸本 好弘 三上 浩司	東京工科大学メディア学部 東京工科大学メディア学部 東京工科大学メディア学部
				英語学習アプリ「Word Bridge」試作の試み	中野 美羽奈 岸本 好弘 三上 浩司 星 千枝	東京工科大学メディア学部 東京工科大学メディア学部 東京工科大学メディア学部 株式会社ベネッセホールディングス
12:10-12:40	インタラクティブセッション		37号館 2階ホワイエ	デスクトップの壁紙を使った緩やかな遊びの提案	森川 悟 斎藤 一 広奥 暢 前田 真人	北海道情報大学情報メディア学部 北海道情報大学情報メディア学部 北海道情報大学情報メディア学部 電子開発学園メディア教育センター
				ソーシャル恋愛ゲーム『レンジできゅんしてっ!』の開発とユーザ拡散状況に関する考察	若野 成利 戸谷 直之	クリエイターチームuracon クリエイターチームuracon
12:40-13:30	昼食休憩		39号館 2階 食堂			
13:40-14:20	セッション5	ゲームデザイン (遠藤 雅伸)	37号館 8階 803教室	ゲームにおけるストーリーテリングの考察と実験を含めたゲーム開発の提案	後藤 信人 金友 直樹 今間 俊博	首都大学東京大学院システムデザイン研究科 首都大学東京大学院システムデザイン研究科 首都大学東京大学院システムデザイン研究科
				UOSモデルに基づくゲームデザイン手法	井戸 里志	株式会社グランゼーラ・オンラインエンターテインメント
13:40-14:20	セッション6	ホラーゲーム (川村 景吾)	37号館 1階 101教室	ホラーゲームにおける「想像的身体」論ープレイヤーの情動的位相の考察へ向けてー	向江 駿佑	立命館大学大学院先端総合学術研究科
				ホラーゲームが喚起する感情ーインタラクティブの有無に着目した実験による検討ー	谷 茉莉香 馬場 肇	東京大学大学院情報学環 東京大学大学院情報学環
14:30-15:10	セッション7	ゲームと心理 (渋谷 明子)	37号館 1階 101教室	ゲームにおける「悪い出補正」の研究	山本 竜之介 遠藤 雅伸 西條 由起 高橋 由美 川村 景吾	東京工芸大学芸術学部ゲーム学科 東京工芸大学芸術学部ゲーム学科 東京工芸大学芸術学部ゲーム学科 東京工芸大学芸術学部ゲーム学科 フリー
				脳にゲームの処方箋	小川 充洋	帝京大学理工学部
15:10-15:50	セッション8	企画セッション1 (三宅 陽一郎)	37号館 1階 101教室	物理学とゲーム開発ーゲームにおける物理学の役割と可能性ー	中山 大樹 尾田 欣也 三宅 陽一郎	大阪大学理学研究科物理学専攻 大阪大学理学研究科物理学専攻 日本デジタルゲーム学会研究委員会
				非侵襲生体計測によるゲーム中のeustress (ユーストレス) 評価システム構築のための基礎的検討	伊藤 彰教 尾鼻 崇 渡辺 翔 若本 朋	東京工科大学片柳研究所クリエイティブ・ラボ 中部大学人文学部 株式会社バンダイナムコスタジオ 株式会社スクウェア・エニックス
15:50-16:30	セッション9	企画セッション2 (伊藤 彰教)	37号館 1階 101教室	日本におけるゲームサウンド研究の現在と未来	井上 明人 吉永 大祐 山口 真一	立命館大学/関西大学 早稲田大学 国際大学
16:30-17:10	セッション10	企画セッション3 (井上 明人)	37号館 1階 101教室	ウェブ社会とゲームに関する定量的研究のこころみ	藤原 正仁 古市 昌一 中村 隆之	2015年夏季研究発表大会プログラム委員長 2015年夏季研究発表大会委員長 2015年次大会プログラム委員長
17:30-20:00	懇親会		39号館 2階 食堂			