

# 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<br>会場案内   | 遠藤 雅伸<br>栗飯原 萌                                | 研究委員長<br>幹事代表補佐   |
| 10:10-10:50                              | セッション1         | ゲームと学習<br>(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<br>(七瀬 信重)                |                   | 37号館 1階 101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                     | 古市 昌一<br>栗飯原 萌<br>竹多 政裕<br>瀧崎 悠<br>鈴木 才智<br>小野瀬 翔太  |
| 11:00-12:00                              | セッション3         | ゲームサウンド<br>(尾鼻 崇)                  | 37号館 8階 803教室     | 『SaGa Frontier II』におけるピアノ音楽の構造分析   | 加藤 祥基<br>根本 聡一郎<br>島山 大                       | 富城大学大学院事業構想学研究所<br>謎社プロジェクト<br>謎社プロジェクト   |
|  | セッション4         | ゲームビジネス<br>(山口 浩)                  |                   | 37号館 1階 101教室  | コンテンツ・ファンによる「聖地巡礼」の動機分析                       | 吉村 直人<br>馬場 肇   |
| 11:00-12:00                              | セッション3         | ゲームサウンド<br>(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<br>伊藤 彰教<br>伊藤 謙一郎                      | 東京工科大学メディア学部<br>東京工科大学片柳研究所クリエイティブ・ラボ<br>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<br>伊藤 彰教<br>伊藤 謙一郎                      | 東京工科大学メディア学部<br>東京工科大学片柳研究所クリエイティブ・ラボ<br>東京工科大学メディア学部   |
| 11:00-12:00                              | セッション4         | ゲームビジネス<br>(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<br>伊藤 彰教<br>伊藤 謙一郎                     | 東京工科大学メディア学部<br>東京工科大学片柳研究所クリエイティブ・ラボ<br>東京工科大学メディア学部   |
|  |                |                                    |                   | スマートフォンゲームサービスと消費者反応の関係性   | 李 皓<br>小山 友介                                  | 静岡大学情報学部<br>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       | スマートフォングेमサービスと消費者反応の関係性   | 勝又 壮太郎<br>一小路 武安                              | 大阪大学大学院経済学研究所<br>東洋大学経営学部   |
|  |                |                                    |                   | 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   | 岸本 好弘<br>三上 浩司                                | 東京工科大学メディア学部<br>東京工科大学メディア学部  |
|  |                |                                    |                   | 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   |
|  |                |                                    |                   | Adaptable Game Experience through Procedural Content Generation and Brain Computer Interface | Henry FERNÁNDEZ<br>Koji MIKAMI<br>Kunio KONDO | Department of Media Science, Tokyo University of Technology<br>Department of Media Science, Tokyo University of Technology<br>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<br>伊藤 彰教<br>伊藤 謙一郎                      | 東京工科大学メディア学部<br>東京工科大学片柳研究所クリエイティブ・ラボ<br>東京工科大学メディア学部   |
|  |                |                                    |                   | 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<br>大久保 友博<br>小林 優太<br>岡 亜由美<br>古市 昌一    | 日本大学大学院生産工学研究科<br>日本大学大学院生産工学研究科<br>日本大学生産工学部<br>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   | 上中 天博<br>古市 昌一                                | 日本大学生産工学部<br>日本大学生産工学部  |
|  |                |                                    |                   | IEEE Std 1516.3 FEDEPのシリアスゲーム構築法への応用   | 栗飯原 萌<br>竹多 政裕<br>瀧崎 悠<br>鈴木 才智<br>小野瀬 翔太     | 日本大学大学院生産工学研究科数理情報工学専攻<br>名古屋大学未来社会創造機構<br>日本大学大学院生産工学研究科数理情報工学専攻<br>日本大学大学院生産工学部数理情報工学学科<br>日本大学大学院生産工学部数理情報工学学科<br>日本大学大学院生産工学部数理情報工学学科   |
|  |                |                                    |                   | 「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   | 市川 結梨<br>岸本 好弘<br>三上 浩司                       | 東京工科大学メディア学部<br>東京工科大学メディア学部<br>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  | 村上 和希<br>岸本 好弘<br>三上 浩司                       | 東京工科大学メディア学部<br>東京工科大学メディア学部<br>東京工科大学メディア学部  |
|  |                |                                    |                   | 世界中のプレイヤーに向けた数学的思考力ゲーム「Global Math2014コンテスト」での教育ゲームの制作事例                                     | 中野 美羽奈<br>岸本 好弘<br>三上 浩司<br>星 千枝              | 東京工科大学メディア学部<br>東京工科大学メディア学部<br>東京工科大学メディア学部<br>株式会社ベネッセホールディングス  |
|  |                |                                    |                   | 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<br>斎藤 一<br>広奥 暢<br>前田 真人                 | 北海道情報大学情報メディア学部<br>北海道情報大学情報メディア学部<br>北海道情報大学情報メディア学部<br>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<br>戸谷 直之 | クリエイターチームuracon<br>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<br>(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<br>金友 直樹<br>今間 俊博                       | 首都大学東京大学院システムデザイン研究科<br>首都大学東京大学院システムデザイン研究科<br>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<br>(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<br>馬場 肇                                 | 東京大学大学院情報学環<br>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<br>(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<br>遠藤 雅伸<br>西條 由起<br>高橋 由美<br>川村 景吾    | 東京工芸大学芸術学部ゲーム学科<br>東京工芸大学芸術学部ゲーム学科<br>東京工芸大学芸術学部ゲーム学科<br>東京工芸大学芸術学部ゲーム学科<br>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<br>(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<br>尾田 欣也<br>三宅 陽一郎                      | 大阪大学理学研究科物理学専攻<br>大阪大学理学研究科物理学専攻<br>日本デジタルゲーム学会研究委員会  |
| 15:50-16:30                              | セッション9         | 企画セッション2<br>(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  | 伊藤 彰教<br>尾鼻 崇<br>渡辺 翔<br>若本 朋                 | 東京工科大学片柳研究所クリエイティブ・ラボ<br>中部大学人文学部<br>株式会社バンダイナムコスタジオ<br>株式会社スクウェア・エニックス   |
| 16:30-17:10                              | セッション10        | 企画セッション3<br>(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  | 井上 明人<br>吉永 大祐<br>山口 真一                       | 立命館大学/関西大学<br>早稲田大学<br>国際大学   |
| 17:10-17:20                              | クロージング         |                                    | 37号館 1階 101教室     | 学生会奨励賞表彰<br>閉会挨拶<br>2015年次大会開催案内   | 藤原 正仁<br>古市 昌一<br>中村 隆之                       | 2015年夏季研究発表大会プログラム委員長<br>2015年夏季研究発表大会委員長<br>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        |  |   |   |