

日本デジタルゲーム学会 2017年 夏季研究発表大会プログラム



2017年9月2日(土)
専修大学 生田キャンパス

2017年7月12日更新

時間	セッション	テーマ (座長)	会場	タイトル	発表者	所属
9:30-15:40	受付		10号館1F			
10:00-10:10	オープニング		10102	開会挨拶 会場案内	遠藤雅伸 藤原正仁	研究委員長 大会委員長
10:10-11:30	セッション1	ゲームリアリティ (三宅陽一郎)	10102	VR用ヘッドセット埋め込み型生体計測を旨とした 前額脈波計測によるゲーム中の心拍変動計測 および自律神経指標推定の試み プレイヤーの気合を意識したコントローラの制作 動的難易度調整の観光産業への応用の可能性	大塚誠也 黒崎奏滯 小川充洋 原寛徳 木下悠 山本訓弘	帝京大学理工学部情報電子工学科 帝京大学大学院理工学研究科 帝京大学理工学部情報電子工学科 東京工芸大学 東京工芸大学 一般社団法人吉野ビジュアルズビューロー
	セッション2	ゲーム教育 (古市昌一)	10101	大学生のゲームプログラミング学習に関する意識 調査から見える課題とその解決 ゲームのように大学講義を設計する事例研究 教育向けプログラミングの調査	宮西和機 中田豊久 川村景吾	北海道情報大学情報メディア学部情報メディア学科 新潟国際情報大学 フリーランス
11:40-12:10	インタラクティブ セッション		ゼミ101A	ゲームエンジンによる、コンピュータに支援 された協働の体験	長久勝 後藤誠 小野憲史	IGDA日本 IGDA日本 IGDA日本
				プレイヤーがゲームキャラクターを不快に感じる 要素に関する研究	今史明 遠藤雅伸	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
				大学生のゲームプログラミング学習に関する意識 調査から見える課題とその解決	宮西和機	北海道情報大学情報メディア学部情報メディア学科
				ゲームアーケードの魅力となる要素に関する研究	貴依啓介 遠藤雅伸	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
				協調性向上を目的としたシリアスゲーム "Line Hitter"の開発と評価	鈴木雄次郎 粟飯原萌 古市昌一	日本大学 日本大学 日本大学
				ゲームのプレイの魅力となる効果的な要素に 関する研究	高橋尚人 遠藤雅伸	東京工芸大学 東京工芸大学
ゼミ101D	VRを用いた新しい恐怖映像表現の試作と検証	趙博新 岸本好弘 三上浩司 近藤邦雄	東京工科大学大学院バイオ・メディア研究科メディアサイエンス専攻 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			
	プレイヤーの気合を意識したコントローラの制作	原寛徳 木下悠	東京工芸大学 東京工芸大学			
ゼミ101E	ゲームにおいて「戦略性」を感じる要素に関する 研究	金野誠 遠藤雅伸	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			
	Webサービスを通じたユーザーコメントが ゲーム操作に影響を与えるゲームの可能性と課題	森川悟 宮西和機 斎藤一 広嶋暢 前田真人	北海道情報大学情報メディア学部情報メディア学科 北海道情報大学情報メディア学部情報メディア学科 北海道情報大学情報メディア学部情報メディア学科 北海道情報大学情報メディア学部情報メディア学科 電子開発学園メディア教育センター			
12:10-13:00	昼食休憩		10103			
13:00-13:10	記念撮影		10102			
13:10-14:00	セッション3	企画セッション	10102	生体計測とデジタルゲーム	小川充洋	帝京大学理工学部情報電子工学科
14:10-15:30	セッション4	ゲームデザイン (遠藤雅伸)	10102	高品質ノベルゲーム開発基盤の提案 ゲームデザインを改善/批評するための 時間構造モデル「ワンダールクス」 不確定版量子三目並べの提案とプレイシステム 開発	長久勝 岩本 翔 福岡佑成 作田 誠	国立情報学研究所 「ゲームデザインの魔導書」編集部 福岡工業大学大学院工学研究科 福岡工業大学情報工学部
	セッション5	シリアスゲーム (藤本徹)	10101	シリアスゲーム型教材構築法SGLMのノベルゲーム 開発への適用と評価 協調性向上を目的としたシリアスゲーム "Line Hitter"の開発と評価 ナラティブ的思考の一解釈に注目した トレーディングカードゲーム要素を用いて ゲーミファイするプログラミング支援の試み	粟飯原萌 小林篤史 古市昌一 鈴木雄次郎 粟飯原萌 古市昌一 黒崎奏滯 大塚誠也 小川充洋	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 日本大学 日本大学 帝京大学理工学部情報電子工学科 帝京大学大学院理工学研究科 帝京大学理工学部情報電子工学科
15:40-16:40	セッション6	ゲームへの歴史的 アプローチ (七瀬信重)	10102	音響メディアとしてのデジタルゲーム 乙女ゲームにおける「オトメ」とは何か	尾鼻崇 小出治都子 尾鼻崇	中部大学 大阪樟蔭女子大学 中部大学
	セッション7	ゲームと社会 (小山友介)	10101	欧米におけるゲーム海賊行為 コロボ企画における日本型ゲームの特徴	NARANJO BEJARANO CARLOS GIL GIRON ANDRES 高橋一友 ムン・ドゥタク	京都コンピュータ学院 京都コンピュータ学院 京都大学大学院人間・環境学研究科 京都大学大学院人間・環境学研究科
16:50-17:00	クロージング		10102	学生大会奨励賞表彰 開会挨拶	一小路武安 藤原正仁	プログラム委員長 大会委員長
17:30-19:30	懇親会 (PVセッション含)		9号館5F CABIN			