

日本デジタルゲーム学会 2013年度年次大会プログラム (2014/2/23現在)

日	時間	セッション番号	セッション名	会場	ID	発表者	所属	タイトル
3月9日 (日曜日)	9:00~10:20 (80分)	1	シミュレーション 座長: 蒔苗耕司 (宮城大学)	R781	p21	守田航大, 角薫	公立ほこだて未来大学	接客トレーニングのためのシリアスゲームの研究
					p16	菊池駿二, 蒔苗耕司	宮城大学大学院	災害避難のための行動学習ゲームの開発
					p20	野村淳二, 天野圭二	星城大学経営学部	経営シミュレーションゲームを用いた経営学教育の授業設計
					p27	福山佑樹, 脇本健弘, 浅見智子, 五十嵐唯	早稲田大学, 青山学院大学, 日本アイ・ピー・エム株式会社	教師向けメンタリングシミュレーションゲーム「新米先生日誌」の評価
	10:30~11:30 (60分)	3	ゲームとAI 座長: 三宅陽一郎 (DiGRA JAPAN 研究委員)	R781	p15	香山卓, 角薫	公立ほこだて未来大学	新製品の情報源から見るゲームユーザーのセグメンテーション
					p31	鳥海不二夫, 稲葉通将, 大澤博隆, 片上大輔, 篠田孝祐, 西野順二	東京大学, 広島市立大学, 筑波大学, 東京工芸大学, 電気通信大学	ゲームを経済学的視点から考える
					p35	遠藤雅伸	立命館大学映像学部	ゲーム実況のバスマーケティング的効果に関する研究
	11:40~12:40 (60分)	5	ヘルスケア 座長: 松隈浩之 (九州大学)	R781	p14	高橋謙行, 角薫	公立ほこだて未来大学	ユーモアのある物語を生成するエンターテインメントシステムの研究
					p04	大竹駿希, 古市昌一	日本大学大学院生産工学研究科数理情報工学専攻	Minecraftを用いたソフトウェア開発プロジェクトのための導入教育
					p22	棟方渚	北海道大学大学院	ボジティブシンキングを促す引きこもり克服支援のためのシリアスゲームの研究
					p32	遠藤雅伸, 築瀬洋平, Florent Gorges, Anne Ferrero	CEDEC運営委員会, CEDEC運営委員会, omaké books, nolife	高齢者のための音楽体操支援シリアスゲームの開発と評価
	12:40~13:30 (50分)	6	ゲーム分析① 遠藤雅伸 (DiGRA JAPAN 研究委員)	R782	p07	中村隆之, 川井高浩, 堀雄武, 田口裕起, 白井暁彦, 佐藤 尚	神奈川工科大学	バイオフィードバックを利用したゲームの効果とエンタテインメント性-コンピュータゲームから医療応用まで-
					p09	中林寿文, 田原康之, 大須賀昭彦	サイバース株式会社NPO法人国際ゲーム開発者協会, 電気通信大学	自作アーケードゲーム「アオモリズム」開発を通じたエンタテインメントシステム開発教育の実践
					p40	齋藤大輔, 山浦恒央	東海大学情報通信学研究科	ハッカソンによるゲームソフト開発人材育成
					p40	梶並知記	神奈川工科大学	Minecraftを用いたソフトウェア開発プロジェクトのための導入教育
	13:30~14:10 (40分)	7	企画セッション① ゲームとAI(仮)	R791		松原仁 森川幸人 三宅洋一郎	公立ほこだて未来大学 株式会社ムームー代表取締役 DiGRA JAPAN 研究委員	ボジティブシンキングを促す引きこもり克服支援のためのシリアスゲームの研究
						阪口あき子	株式会社シンプルウェイ	高齢者のための音楽体操支援シリアスゲームの開発と評価
	14:20~15:10 (50分)		招待講演①	R791		塚田浩二	公立ほこだて未来大学	イカール星人の手下が語る! ヒットの裏側
	15:20~16:10 (50分)		招待講演②	R791		塚田浩二	公立ほこだて未来大学	日用品インタフェースと社会展開
	16:15~17:10 (55分)		インタラクティブ発表		ミュージアム			
17:15~18:15 (60分)		(理事会)		会議室	学会理事のみ			
19:30~21:30 (120分)		年次総会	R791		学会会員のみ			
		懇親会		懇親会会場: 函館ビアホール				

日	時間	セッション番号	セッション名	会場	ID	発表者	所属	タイトル
3月10日 (月曜日)	9:10~9:50 (40分)	8	企画セッション② ゲーム「を」考える 〜ゲーム開発を取り 入れた授業のカタ チ、ゲームに関連す る教育の未来〜 座長:三宅洋一郎 (DiGRA JAPAN 研 究委員)	R791		角薫	公立はこだて未来大学	授業でのシリアスゲーム開発の取り組み
						伊林謙太	公立はこだて未来大学 学部3年	授業で開発したシリアスゲーム作品紹介
						柴田健介		
						塚本裕樹		
						池上奨	公立はこだて未来大学 学部4年	卒業研究で開発したシリアスゲーム作品紹介
				守田航大				
				香山卓				
				高橋識行				
	10:00~10:55 (55分)	9	企画セッション③ デジタルゲームの アーカイブとしての データベース構築	R791		細井浩一	立命館大学映像学部	ディスカッション ゲームアーカイブとゲーム保存の相似と相違
						福田一史	立命館大学大学院先端総合学術研 究科	デジタルゲーム基礎データベース構築の取り組みとその課題
								デモンストレーション ディスカッション
	11:00~12:20 (80分)	10	ゲーム技術 座長:源田悦夫 (九州大学)	R781	p28	安本匡佑,安藤公彦	東京工科大学	複数画角映像を用いることによるゲーム内の空間把握能力の向上に関する研究
					p33	宮澤篤,黒崎瑞恵,黒田拓也	東京工芸大学芸術学部ゲーム学科	アニメーションカメラを使った遊びとその楽しみ方についての研究
					p38	松永康佑,源田悦夫	九州大学	位置センサを用いた多人数参加型パズルゲーム「Masstang」
					p44	酒巻隆治,西口真央	株式会社ドリコム	ゲーム行動ログに基づく多対多リアルタイム対戦ロジックの提案と検証
		11	ゲームと教育 座長:三上浩司 (東京工科大学)	R782	p02	スティーブン バンダベフト,宮島香 里,成田一也,小林優太,栗飯原萌, 古市昌一	日本大学大学院生産工学研究科数 理情報工学専攻	Design and Implementation of Math Educational Serious Game and its Preliminary Evaluation
				p12	塚本裕樹,角薫	公立はこだて未来大学	飛距離を伸ばす投球フォームトレーニングのためのシリアスゲームの研究	
				p37	斎藤一,広奥暢,森川悟,前田真人	北海道情報大学情報メディア学部	大学におけるデジタルゲームの活用と検討—北海道情報大学シリアスゲーム教 材開発ワーキンググループの取り組み—	
				p10	阿部大輔,三上仁志,松本多恵	名古屋大学大学院国際開発研究科	Data Mining from Activity Logs of Gamified Teaching Materials	
	12:20~13:10 (50分)		昼食					
13:10~14:30 (80分)	12	ゲームデザインと開 発 座長:岸本好弘 (東京工科大学)	R781	p11	池上奨,角薫	公立はこだて未来大学	苦手意識克服のイメージトレーニングのためのシリアスゲームの研究	
				p01	小山友介	芝浦工業大学	「サービス型ゲーム」のゲームシステムデザインの変遷	
				p08	岸本好弘,三上浩司	東京工科大学メディア学部	「ペラコン15連戦」:ゲームデザイン教育における実践的カリキュラムの実施と成 果	
	13	ゲーム分析② 座長:宮澤篤 (東京工芸大学)	R782	p24	吉永大祐	山形大学	ゲーム・ヒト・メディアの「間」:ゲーム言説分析論へ向けた理論的考察	
				p42	七邊信重	一般財団法人マルチメディア振興セ ンター	形式から文脈へ——ジェスパー・ジュールのゲーム学再考	
			p43	宮澤篤	東京工芸大学芸術学部ゲーム学科	複素パラメータによる平面曲線の解析的な延長についてと、そのインタラクティブ アートへの応用——実世界は、果たして高次元世界の断面になっているか?		
14:40~16:00 (80分)	14	ゲームとユーザ 座長:尾鼻崇 (中部大学)	R781	p23	尾鼻崇,上村雅之	中部大学人文学部	ゲームオーディオは「ゲームプレイ」にどのような影響をあたえているか	
				p29	田端秀輝	株式会社楽屋	「時間」とプレイヤーが得る効用から見るデジタルゲームの課金方法	
				p36	萩原崇	学習院大学大学院人文科学研究科 身体表象文化学専攻博士後期課程	FPSによる疑似体験感について	
				p39	浅井俊行,川村秀憲,鈴木恵二	北海道大学大学院	北大グルメExpo2013におけるランキングゲームの考察	
	15	ゲーミフィケーション 座長:藤本徹 (東京大学)	R782	p03	鷲頭史一,藤村直美	九州大学芸術工学部芸術情報設計 学科	Gamificationの体系化と導入法の提案	
			p13	露木祐輔,岸本好弘,三上浩司	東京工科大学メディア学部	大学生の授業出席意欲を高めるゲーミフィケーションを導入したアプリケーション コールセンターの労務管理におけるゲーミフィケーションの利用効果		
			p19	坂井裕紀	早稲田大学			
			p34	濱田俊也	京都大学大学院経済学研究科博士 後期課程	消費者行動アプローチによるゲーミフィケーションの考察		

日本デジタルゲーム学会 2013年度年次大会 インタラクティブ発表タイトル (2014/2/23現在)

日	時間	セッション番号	セッション名	会場	ID	発表者	所属	タイトル
2014/3/9 (日曜日)	16:15~17:10 (55分)		インタラクティブ発表	ミュージアム	i01	宮野秀市	宮崎大学安全衛生保健センター-清武分室	コンピュータロールプレイングゲームを利用した大学生の抑うつ対策用自助ツールの開発
					i02	木村泰知,石川睦	小樽商科大学, 株式会社, 想	高齢者を対象とした実写映像を用いた歩行訓練ゲームの提案
					i03	柴田善隆,岸本好弘,三上浩司	東京工科大学メディア学部	プレイヤーが2体のキャラクターを同時に操作するビデオゲームに有効なGUIの
					i04	筑地直矢,岸本好弘,三上浩司	東京工科大学	セルフ・ブレンストリーミング時におけるアイデア発想支援ツールの試作
					i05	須貝涼,中村陽介,三上浩司,近藤邦雄	東京工科大学大学院	視線追従装置を用いたFPSゲームにおける効果的なGUIの配置の提案
					i06	大月小百合	九州大学	認知症予防アプリ
					i07	佐藤啓壮,黒木薫,齋木しゅう子,永富良一	東北福祉大学健康科学部/東北大学医学系研究科運動学分野	Kinectを用いた高齢者運動機能改善ゲームの効果
					i08	角町寛	九州大学大学院 芸術工学府デザインストラテジー専攻 松隈研究室所属	“口の形”をコントローラーにしたゲームの開発
					i09	藍圭介,木村泰知,石川睦	小樽商科大学, 株式会社, 想	360度カメラを用いたパノラマ風景の歩行訓練ゲームの提案
					i10	緒方貴之,松隈浩之,中村直人,高杉 紳一郎	九州大学大学院芸術工学府デザインストラテジー専攻	ヘルスケア用太極拳シリアスゲーム
					i11	豊田大樹,岸本好弘,三上浩司	東京工科大学メディア学部	大学生を対象とした指定した時間に起床するためのゲーミフィケーションを導入したandroidアプリの有用性の検証
				学生企画セッション 展示			学生企画セッション講演者	公立はこだて未来大学 学部生