

# 日本デジタルゲーム学会 2014年度年次大会 スケジュール

会場: 宮城大学 大和キャンパス

(2/26現在・予定は一部変更になる可能性があります。)

## 3/7(土)

時間	セッションNo.	セッション名	タイトル	発表者	所属
10:20~10:30	オープニング (400講義室)		ゲームの杜へようこそ	蒔苗 耕司	宮城大学
10:30~11:50	セッション1 (400講義室)	社会環境 /ゲーム倫理 (小山 友介)	自発的なプレイ時間制御を促すゲームシステムに関する研究	大塚 義弥 中村 陽介 遠藤 雅伸 三上 浩司 近藤 邦雄	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 東京工科大学芸術学部 東京工科大学メディア学部 東京工科大学メディア学部
			向社会的ゲームの影響に関する実証的研究	林志修(イム・ジスウ) 馬場 章	東京大学大学院学際情報学府
			ゲームの多様性、プレイヤーの多様性: "GamerGate" 事件を通じて	吉永 大祐	東京工業大学理工学研究所
			デジタルゲームの倫理に関する考察: レーティングシステムと開発者の職業倫理の観点から	藤原 正仁	専修大学
11:50~12:30	セッション2 (403講義室)	ゲーミフィケーション /ゲーム分類 (井上 明人)	小学生向けの数学的分類力を学ぶワークショップの開発と実証	鈴木 成美 穴戸 絢 岸本 好弘 三上 浩司	東京工科大学メディア学部
			ゲームにおける特徴要素の効果的な配分に関する研究	菊池 駿一 蒔苗 耕司	宮城大学大学院 宮城大学
			ゲーミフィケーションユーザー心理の研究系譜	濱田 俊也	京都大学大学院経済学研究所
			目標の構造としてのゲーム - ゲームデザイン分析手法「UOSモデル」の提案 -	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
11:50~12:30	昼休み				ランチミーティング形式で理事会を実施 ※学会理事のみ(401会議室)
12:30~13:00	研究部会(SIG)報告会 (400講義室)		ゲームデザインSIG (中村 隆之) オンラインゲームSIG (川口 洋司) ゲームメディアSIG (嶋原 盛之) ゲーム教育SIG (岸本 好弘)		
13:00~14:00	年次総会 (400講義室)				
14:10~15:00	基調講演 (400講義室)		東北地方とコンテンツ —ある大学教員のささやかな奮闘記—	吉田 正高	東北芸術工科大学教養教育センター准教授 /コンテンツ文化史学会会長
15:10~16:10	セッション3 (400講義室)	インディーズ /サウンド (遠藤 雅伸)	自主制作による生計維持と自己実現の条件——日本の同人・インディーゲーム制作者への質的調査から	七邊 信重	マルチメディア振興センター
			ゲームオーディオ研究の境界—映画音楽研究からのアプローチ	尾鼻 崇	中部大学人文学部
			ゲーム構造からみたゲーム音楽分析研究に向けた研究フレームワークの検討事例報告	伊藤 彰教 伊藤謙一郎	東京工科大学
	セッション4 (403講義室)	情報処理 (三上 浩司)	数合わせゲームの数理	竹村 昂浩 石川 優斗 小池 真弥 西川 賢志 宮澤 篤	東京工科大学芸術学部ゲーム学科
			マルチエージェントシミュレーションのためのフレームワーク FUSEの開発とその応用	倉本 健介 古市 昌一	日本大学大学院生産工学研究科 日本大学生産工学部
			Wolfram言語によるゲームパッドサポートを使った射影平面の幾何学サンドボックス	宮澤 篤	東京工科大学芸術学部ゲーム学科
16:20~17:40	セッション5 (400講義室)	企画セッション	中国ゲーム産業の諸相	中村 彰憲 徐 隆 謝 幸如	立命館大学映像学部 立命館大学政策科学研究科 立命館大学映像研究科
	セッション6 (403講義室)	企画セッション	位置情報ゲームの現在と応用可能性	中村 彰憲 飯田 和敏 殿岡 康永	立命館大学映像学部 デジタルハリウッド大学デジタルコミュニケーション学部 株式会社オプト
19:00~	懇親会		グリーンコート (宮城県仙台市青葉区花京院1-1-20 花京院スクエア2階) ※事前申込者のみ	岸本 好弘 古市 昌一 藤原 正仁 前川 歩 大塚 義弥	東京工科大学メディア学部 日本大学大学院生産工学研究科 専修大学ネットワーク情報学部 日本大学生産工学部 東京工科大学メディア学部

3/8(日)

時間	セッションNo.	セッション名	タイトル	発表者	所属	
10:00～11:20	セッション7 (400講義室)	ゲーム史 /ゲーム文化 (中村 彰憲)	日本のゲームセンターにおける社会統制と対応の変遷- ゲームセンター側の対策を中心に-	川崎 寧生	立命館大学先端総合学術研究科	
			MSX規格の変遷にみるホームコンピュータとビデオゲーム 機の関係	鈴木 真奈	京都大学大学院文学研究科	
			歴史イメージとゲーム	玉井 建也	東北芸術工科大学	
			民俗文化とデジタルコンテンツ:信州渋温泉「モンハン渋の 里」	織田 竜也	長野県短期大学	
	セッション8 (403講義室)	シリアスゲーム1 (藤本 徹)	標的型攻撃メール対処能力向上を目的とした現場でのカス タマイズ可能なシリアスゲーム構築法	前川 歩	日本大学生産工学部	
				古市 昌一	日本大学大学院生産工学研究科	
				上中 天博	日本大学生産工学部	
				瀧島 悠	日本大学生産工学部	
				岡 亜由美	日本大学生産工学部	
				竹多 政裕	日本大学生産工学部	
大久保友博	日本大学生産工学部					
小林 優太	日本大学生産工学部					
北野 剛士	日本大学大学院生産工学研究科					
粟飯原 萌	日本大学大学院生産工学研究科					
数学学習を目的としたシリアスゲームMoe-Math2の開発	岡 亜由美	日本大学生産工学部数理情報工学科				
医療事故の低減を目的としたシリアスゲームの開発と初期 評価	北野 剛士 古市 昌一	日本大学大学院生産工学研究科				
シリアスゲームの活用による学生と社会の接続フレーム ワーク構築	斎藤 一 広奥 暢 森川 悟 前田 真人	北海道情報大学情報 北海道情報大学情報 北海道情報大学情報 電子開発学園メディア教育センター				
11:20～11:50	セッション9 (グループ演習室)	インタラクティブ /ポスター	展示セッション(インタラクティブ・ポスター)のデモンストレーションタイム			
11:50～12:30	昼休み					
12:30～13:20	基調講演 (400講義室)		地方と世界をつなぐゲーム産業振興 ～仙台・オウルの国際都市間連携の取り組み～	白岩 靖史	仙台市経済局	
13:30～14:30	セッション10 (400講義室)	企画セッション	IGDA東北の設立とこれまでの活動について	佐藤 充	国際ゲーム開発者協会東北代表	
14:40～16:00	セッション11 (400講義室)	シリアスゲーム2 /ゲーム教育 (岩谷 徹)	ゲーム開発と行政のプロがガチで組んだら何ができるか? ～Iwate Game Factory と岩手県庁の取り組み～	吉岡 直人 保和 衛	Iwate Game Factory 発起人/ジェネラルマネージャー 岩手県秘書広報室副室長兼首席調査監	
			数学的思考カゲーム制作を通じた低学年生の開発力向上の 事例	岸本 好弘 三上 浩司	東京工科大学メディア学部	
			キャリア学習カードゲーム「ジョブスタ」の開発と評価	藤本 徹 福山 佑樹 浅見 智子	東京大学 東京大学 学習ゲームデザイナー	
			FDのためのアクティブラーニングゲームの設計	福山 佑樹	東京大学教養学部	
	セッション12 (403講義室)	UI・UX (中村 隆之)	企画力の基礎を作る「ラビッドプランニング演習」	遠藤 雅伸	東京工芸大学芸術学部/宮城大学事業構想学部	
				アクションポイント制ソーシャルゲームにおける離脱要因の 実証実験による検証	野島 豪太 中村 陽介 遠藤 雅伸 三上 浩司 近藤 邦雄	東京工科大学メディア学部 東京工科大学メディア学部 東京工芸大学芸術学部 東京工科大学メディア学部 東京工科大学メディア学部
				生体情報を用いたFPS ゲームにおけるユーザーエクスペリ エンスに関する研究	照井 洋平 ケネス・チャン 三上 浩司 近藤 邦雄	東京工科大学大学院バイオ・情報メディア研究科 株式会社フロム・ソフトウェア 東京工科大学メディア学部 東京工科大学メディア学部
				ゲームプレイの熟達覚醒感に与える影響	木村 知宏	東京大学
				データベースのゲームUI的視覚化に関する研究	斎藤 進也 福田 一史	立命館大学
				勉強会コミュニティでのコラボレーション事例-同じテーマを 異なる視点で捉えることの意味-	佐々木将之 吉田みゆき 小野 憲史	DevLOVE hcdvalue IGDA日本
セッション13 (400講義室)	コミュニティ /ゲームメディア (吉永 大祐)	オンラインゲーム・コミュニティの研究 艦隊これくしょん～艦 これ～の事例から	田中 裕樹 小山 友介	芝浦工業大学大学院理工学研究科 芝浦工業大学システム理工学部		
		ジャーナリズムの視点から見たゲーム機の流行-『週刊ファミ 通』における作品評価についての考察-	梁 宇熹	立命館大学大学院先端総合学術研究科		
16:10～17:30	セッション14 (403講義室)	アーカイブ (一小路武安)	オンラインゲームのアーカイブ構築を取り巻く課題と論点	鎌田 隼輔 細井 浩一 中村 彰憲	立命館大学大学院映像研究科 立命館大学映像学部 立命館大学映像学部	
			ゲーム保存研究のバースペクティブ-文献調査を通じて-	福田 一史 鎌田 隼輔	立命館大学立命館グローバル・イノベーション研究機構 立命館大学大学院映像研究科	
			デジタルゲームにおけるプラットフォーム概念の基礎的区分 の再提案	井上 明人 福田 一史 鎌田 隼輔 中村 彰憲 細井 浩一	立命館大学ゲーム研究センター 立命館大学ゲーム研究センター 立命館大学大学院映像研究科 立命館大学ゲーム研究センター 立命館大学ゲーム研究センター	
			コンピュータ・ゲームに関わる諸データベースの問題と可能 性	井上 明人 福田 一史 鎌田 隼輔 中村 彰憲 細井 浩一	立命館大学ゲーム研究センター 立命館大学ゲーム研究センター 立命館大学大学院映像研究科 立命館大学ゲーム研究センター 立命館大学ゲーム研究センター	
17:30～17:40	クロージング (400講義室)					

## インタラクティブセッション

時間	セッションNo.	セッション名	タイトル	発表者	所属
デモンストレーションタイム 3/8(日) 11:20~11:50	セッション9 (グループ演習室)	インタラクティブ /ポスター	児童対象作曲学習支援システムのゲーム的要素の導入の検討	山田 希望 高橋 綾 佐藤 貴之 力武 克彰	仙台高等専門学校 仙台高等専門学校 北九州市立大学 仙台高等専門学校
			小学生向けの数学的分類力を学ぶアプリの開発	穴戸 絢 鈴木 成美 岸本 好弘 三上 浩司	東京工科大学メディア学部
			聴衆者参加型プレゼンテーションの提案 -「BPPT」の開発について-	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
			人狼知能プラットフォームの開発	鳥海 不二夫 稲葉 通将 大澤 博隆 片上 大輔 篠田 孝祐 松原 仁	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 はこだて未来大学
			インタラクティブ性の観点からみた音楽パラメータ操作に関する検討	伊藤 彰教 黒田 元気 渡邊 賢吾 伊藤謙一郎	東京工科大学 東京工科大学 渡辺電気株式会社 東京工科大学
			Kinect2センサを用いた介護予防ゲーム「レクリハ」の紹介	佐藤 啓壮 安達 司 齋藤 昌秀 永富 良一	東北大学大学院医工学研究科 (株)ねこまた (株)ねこまた 東北大学大学院医工学研究科
			筆算奏: 筆算を音楽化するアプリ	羽鳥 優介 矢倉 光太 與三 宜宏 松浦 昭洋	東京電機大学
			置換パズルの創作支援システムの開発	下条 知広 松浦 昭洋	東京電機大学