

# 日本デジタルゲーム学会 2015年度 年次大会プログラム

会場：芝浦工業大学 大宮キャンパス

2016/2/27更新

2016/2/27(土) (1ページ目/2ページ)

1日目会場 5号館

時間	セッション	テーマ (座長)	会場	タイトル	発表者	所属
9:00-16:00	受付		5261教室			
9:50-10:00	オープニング		5351教室	開会挨拶 会場案内		
10:00-11:00	企画セッション1 (ゲームデザインSig: 中村隆之)		イコバ(2F)	ゲームアクションの手段目的構造を用いたゲームアイデア発想ワークショップ	中村隆之	神奈川工科大学
	企画セッション2 (ゲーム教育Sig: 岸本好弘)		5351教室	ゲーム教育SIG 活動報告	岸本好弘 嶋原盛之 古市昌一	東京工科大学メディア学部 フリーライター 日本大学生産工学部
11:10-12:10	企画セッション3 (オンラインゲームSig: 川口洋司)		5351教室	オンラインゲーム産業の歴史・動向とこれからの研究課題	川口洋司 若林隆久 江上弘幸	日本オンラインゲーム協会 高崎経済大学地域政策学部 政策研究大学院大学 政策研究科
	企画セッション4 (渡辺修司)		5374教室	ゲーム制作における教養教育	渡辺修司 上村雅之 竹田章作 飯田和敏 奥出成希 斎藤進也	立命館大学 立命館大学 立命館大学 立命館大学 立命館大学 立命館大学
12:10-13:00	昼食休憩					
13:00-14:20	基調講演		5351教室	大宮ソフトの歴史を紐解く～経営・デザイン・技術の視点から～	鈴木英夫 中村隆之 小山友介	有限会社大宮ソフト 神奈川工科大学 芝浦工業大学
14:30-15:50	セッション1	ゲーム開発 (今給黎 隆)	5351教室	シリアスゲーム型学習用教材構築プロセスSGLMの利用法	栗飯原 萌 大久保友博 小林優太 杉沼浩司 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
				ゲームエンジン開発における実行性能改善及び内製の副次的効果	岩崎順一 堀端 彰	株式会社Cygames 株式会社Cygames
				ゲーム企画初心者のための要素分析グループ演習	遠藤雅伸	東京工芸大学芸術学部
	セッション2	ゲームと心理(1) (渋谷明子)	5374教室	ホラーゲームの恐怖感を引き出す生体情報の効果的な活用方法	谷口雅秀 角薫	公立はこだて未来大学システム情報科学部 公立はこだて未来大学システム情報科学部
				ゲームプレイにおけるフロー体験と覚醒感の相関関係	木村知宏	東京大学大学院 学際情報学府
				非侵襲生体計測を用いたデジタルゲーム中のeustress評価システム構築の基礎的検討 -特にゲーム中のイベントとストレス反応に関して-	小川充洋	帝京大学理工学部情報電子工学科
	セッション3	ゲームフィケーション (井上明人)	5341教室	ゲームフィケーションユーザーにはたらく多様な心理的要因の分析	濱田俊也	京都大学大学院経済学研究科博士後期課程経済学専攻
				自動車運転における楽しさに影響を及ぼす要素に関する研究	伊藤省吾 蒔苗耕司	宮城大学大学院事業構想学研究科 宮城大学事業構想学部
				ゲームフィケーションの要素を取り入れたアプリ教材の実践と評価 -小学一年算数を対象として-	福山佑樹 床鍋佳枝 森田裕介	東京大学教養学部附属教養教育高度化機構 株式会社ディー・エヌ・エー 早稲田大学人間科学学術院
	セッション4	ゲームデザイン (中村隆之)	5351教室	インチキじゃんけんプログラムで初めての「ライバルエージェント」	奥出 成希	立命館大学映像学部
				ゲームの面白さはどこから生まれるか -面白さの要素を分類する「IRFフレームワーク」-	井戸里志	ゲームデザインSIG
				内発的難易度の発生メカニズム	渡辺修司	立命館大学
セッション5	教育 (古市昌一)	5374教室	ゲーム産業のビジネスゲームとシミュレーション	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	
			ジェスチャで印象的に学習するシリアスゲームの開発	岩島真澄 寺本健吾 今野森羅 増田翔 佐々木大志 香川 謙潤 ドミニク・カスッ ジャ・バゲンダ 角薫	公立はこだて未来大学	
			ゲーム・デ・エデュケーション:「ゲームで教育」プロジェクト	岩井克之 岩島 真澄 園田 康記 寺本 健吾 今野 森羅 増田 翔 佐々木 大志 香川 謙潤 沼山 翔 下澤 章元 堂黒 浩明 宮崎 滉平 奥山 凌 中野 雄介 ドミニク・カスッ ジャ・バゲンダ 角薫	公立はこだて未来大学	

# 日本デジタルゲーム学会 2015年度 年次大会プログラム

会場：芝浦工業大学 大宮キャンパス

2016/2/27更新

2016/2/27(土) (2ページ目/2ページ)

時間	セッション	テーマ (座長)	会場	タイトル	発表者	所属
17:00-17:50	インタラクティブセッション (コアタイム)	イコバ(2F)	イコバ(2F)	視線移動と目の疲労度に着目したゲームUIの研究	才木 駿 中村 陽介 三上 浩司 渡辺 大地	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 東京工科大学メディア学部
				人生で最も好きなゲームに関する調査結果報告	山本竜之介 遠藤雅伸 金 徳寿	東京工科大学芸術学部ゲーム学科 東京工科大学芸術学部ゲーム学科 東京工科大学芸術学部ゲーム学科
				「D値」による状況判断を利用した「7並べ」プレイアルゴリズムの構築	小沼智之 遠藤雅伸	東京工科大学芸術学部ゲーム学科 東京工科大学芸術学部ゲーム学科
				数学的確率に対する主観確率の誤認知に関する研究	西條由起 遠藤雅伸	東京工科大学芸術学部ゲーム学科 東京工科大学芸術学部ゲーム学科
				VR (バーチャルリアリティ) を利用した卓球選手の打球体験システムの試作と検証	河中直希 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
				3DCGアニメーションによる象徴的な表現を付加した一時救命処置を学ぶ動画の試作と検証	成田雅人 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
				DimPolice	橋本翔 木田敬也 古市昌一	日本大学生産工学部数理情報工学科 日本大学生産工学部数理情報工学科 日本大学生産工学部数理情報工学科
				五行の知識を学べるゲームの表現方法	高照	尚美学園大学
				リアルタイム3DCGにおける動きに伴う輪郭線のゆがみ表現	王亦龍 鶴田直也 三上浩司 近藤邦雄	東京工科大学 東京工科大学 東京工科大学 東京工科大学
				VR (バーチャルリアリティ) 技術を用いたプレゼンテーション練習ツールの試作と検証	佐藤健太 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
				ダイエットを促進するアプリケーションに関する研究	袁輪小百合 三上浩司 中村陽介 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 東京工科大学メディア学部 東京工科大学メディア学部
				楽しく英単語が学べるゲーム『WORD BRIDGE』の開発と検証	村上和希 岸本好弘 三上浩司 眞鍮尚子	東京工科大学メディア学部 東京工科大学 東京工科大学 キーウィ・イングリッシュ・スクール
				研究マッピング (ゲーム領域) プロジェクトの実施状況と課題	松永伸司 井上明人 福田一史 細井浩一	東京芸術大学 立命館大学 立命館大学 立命館大学
				ゲームDBの有用性向上に関する考察-比較分析のための可視化とメタデータ定義-	斎藤進也 福田一史 飯田和敏	立命館大学 立命館大学 立命館大学
				18:00-20:00	懇親会	

# 日本デジタルゲーム学会 2015年度 年次大会プログラム

会場：芝浦工業大学 大宮キャンパス

2016/2/27更新

2016/2/28(日)

※ 2/28は大学の都合で会場が2号館に変更になっております。

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		2204教室			
10:00-11:00	DiGRA-J 総会		2202教室			
11:10-12:10	セッション6	シリアスゲーム (藤本徹)	2202教室	公共のマナーを体験で学ぶシリアスゲーム	淋代真一 角薫	公立ほこだて未来大学 システム情報科学部 公立ほこだて未来大学 システム情報科学部
				VR (バーチャルリアリティ) 技術を用いたプレゼンテーション練習 ツールの試作と検証	佐藤健太 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
	ソーシャル・ネットワーク・サービスのマナーを体験で学ぶシ リアスゲーム	葛西皓大 角薫		公立ほこだて未来大学システム情報科学部 公立ほこだて未来大学システム情報科学部		
	セッション7	ゲームと心理(2) (三上浩司)		2207教室	非言語情報を用いた説得するキャラクターエージェントシステム	福井亮介 角薫
				アバター作成においてジェンダースワップする理由に関する考察	寺澤弘騎 遠藤雅伸	東京工科大学芸術学部ゲーム学科 東京工科大学芸術学部ゲーム学科
12:10-13:30	昼食休憩					
13:30-14:50	セッション8	VR (三宅陽一郎)	2202教室	VR(バーチャルリアリティ)を利用した卓球選手の打球体験システムの 試作と検証	河中直希 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
				VRコンテンツ開発への取り組みと展望	金井 大	株式会社Cygames
	ラインマーカーを描いた一色手袋によるロバストなリアルタイムハ ンドジェスチャ認識	石山 英俊		株式会社Cygames		
	映像エフェクトを用いた投球トレーニングシステム	塚本裕樹 角薫		公立ほこだて未来大学大学院システム情報科学研 究科システム情報科学専攻 公立ほこだて未来大学大学院		
セッション9	ゲームと社会 (七邊信重)	2207教室	「ねこあつめ」のアフィニティスペース	藤本 徹	東京大学	
			日本におけるe-sportsの現状とこれから -関係者へのインタビュー-	佐藤由樹 遠藤雅伸	東京工科大学芸術学部ゲーム学科 東京工科大学芸術学部ゲーム学科	
			デジタルゲームの社会的受容に関する考察：ゲームユース保護者へ のインタビュー調査をもとに	藤原正仁	専修大学	
			ウォーゲーム研究 (紛争検証学またはWargaming) の現状 & 近未来	蔵原大 Philip Sabin	東京電機大学理工学部 Department of War Studies, King's College	
セッション10	ゲーム産業 (蒔苗耕司)	2202教室	日本のゲーム開発におけるプロジェクト管理手法の現状	今給黎 隆 田口 昌宏 井上明人 福田一史 梁宇熹 Shin Juhung 向江駿佑 細井浩一	株式会社セガゲームス 株式会社スクウェア・エニックス 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 立命館大学先端総合学術研究科 立命館大学先端総合学術研究科 立命館大学先端総合学術研究科 立命館大学ゲーム研究センター	
			CEROLレーティングと売り上げからみた家庭用ゲームソフトの開発方 針の合理性について			
			高密度な産学連携による実学的なデータベース研究の創発可能性に ついて	倉林 修一	株式会社Cygames、慶應義塾大学環境情報学部	
			セッション11	マーケティング (李皓)	2207教室	ソーシャルゲームの課金やイベント要素のゲーム依存への影響 -若い世代を対象にした縦断研究-
			家庭用ゲームソフトのネーミングについてのマーケティングの観点 からの分析	福田一史 井上明人 梁宇熹 シン・ジュヒョン 向江駿佑 細井浩一	立命館大学R-GIRO 立命館大学先端総合学術研究科 立命館大学先端総合学術研究科 立命館大学先端総合学術研究科 立命館大学先端総合学術研究科 立命館大学映像学部	
			プレステ4はなぜ成功したのか? -ソニー・コンピュータエンタテイン メント (SCE) の事業戦略の分析-	七邊信重	マルチメディア振興センター	
16:10-17:10	セッション12	オンライン・ ソーシャル (藤原正仁)	2202教室	オンラインゲームを用いた高齢者コミュニティ形成の一考察	加藤祥基 蒔苗耕司 花岡洋輝 倉林修一	宮城大学大学院事業構想学研究所 宮城大学事業構想学部 株式会社Cygames 株式会社Cygames
	セッション13	ゲーム史 (小山友介)	2207教室	「ポストメディアム」時代におけるゲーム論への一考察 -デジタルゲームとシミュレーションの緩やかな切断へ向けて- 現代美術史学の再考：現代美術史学はデジタルゲーム史を内包でき るのか? 日本の「ゲーム音楽史」を再考する	向江駿佑 鈴木香織 尾鼻崇	立命館大学大学院先端総合学術研究科 東京大学 大学総合教育研究センター 中部大学
17:15-17:30	クロージング		2202教室			