

日本デジタルゲーム学会 2016年度 年次大会プログラム



2017/3/11(土) 星城大学

ページ(1/3)

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		4号館 1Fホール			
9:50-10:00	オープニング		4301教室	開会挨拶 会場案内	中村 隆之	プログラム委員長
10:00-11:00	セッション1	VR (今給黎 隆)	4301教室	ベクションを考慮したマスクの応用によるVR酔いの軽減と没入感の向上	千葉瑞希 中村陽介 渡辺大地 三上浩司	東京工科大学 東京工科大学 東京工科大学 東京工科大学
				独立系ゲーム開発スタジオによるVRゲーム開発とグローバル展開に関する探索的研究	中村彰憲	立命館大学映像学部
	セッション2	ゲームと文化 (七邊 信重)	4402教室	ゲームDBのためのデータモデルに関する検討: LODの適用を主たる課題として	福田一史 井上明人 細井浩一	立命館大学衣笠総合研究機構 立命館大学 立命館大学
				人類的アプローチによるビデオゲームゲームの研究	ヴァンオメン・マティアス	上智大学・ハワイ大学マノア校
11:10-12:10	セッション3	サウンド・分析 (尾鼻 崇)	4301教室	『モンスターハンター』シリーズの音楽に見る「ゲーム内生態系」の表現手法	原田知輝 伊藤彰教 伊藤謙一郎	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
				身体保持感と運動主体感から分析するゲームサウンドの機能	八幡大樹 伊藤彰教 伊藤謙一郎	東京工科大学大学院バイオ・情報メディア研究科 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
	セッション4	教育 (岸本 好弘)	4402教室	キャラクターに対するプレイヤーの思考枠組みに関する考察: Fineのモデルを用いた『ベルソナ5』の事例分析	林志修	東京大学大学院
				ゲーム学習分野の研究動向と今後の研究課題	藤本 徹	東京大学
12:10-13:10	昼食休憩					
13:10-14:10	セッション5	ゲームデザイン1 (三上 浩司)	4301教室	ゲームデザイン分析・ゲームアイデア発想のためのEMCE Frameworkの提案	中村 隆之	神奈川工科大学 情報メディア学科
				発想法を用いたゲームアイデア発想とその評価	宮西 和機	北海道情報大学
	セッション6	ゲームフィクション (井上 明人)	4402教室	ルディックフレームワーク: 意味のあるゲームプレーの理論	SERAPHINE Frederic	東京大学・学際情報学府
				ゲームフィクションを基にした日本語学習のプロセスデザイン	焦岩 廣田恵美子 山口美咲 藤崎三津子 江葉航	立命館大学大学院先端総合学術研究科 立命館大学大学院言語教育情報研究科 立命館大学大学院言語教育情報研究科 立命館大学大学院言語教育情報研究科 立命館大学大学院先端総合学術研究科
14:20-15:20	企画セッション1		4301教室	ゲームエンジンの歴史と未来	金子 和弘 伊藤 史人 宮下 知也 縄手 雅彦	島根大学総合理工学研究科 島根大学総合理工学研究科 島根大学総合理工学部 島根大学総合理工学研究科
				企画セッション2	4402教室	ゲーム研究のトップ会議、国際学術出版への道
	企画セッション3		4301教室	ゲームサウンド研究のフロンティアを目指して	尾鼻崇 伊藤彰教 岸智也 中西哲一	中部大学 東京工科大学 株式会社カブコン 株式会社バンダイナムコスタジオ
				企画セッション4	4402教室	認知行動療法とデジタルゲーム
15:30-16:30	企画セッション5		4401教室	ゲーム教育SIG 活動報告 ~「第5回シリアスゲームジャム」と「第1回シリアス&アブライドゲームサミット」の開催~	岸本 好弘 古市 昌一 藤原 正仁 粟飯原 萌	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 日本大学大学院 生産工学研究科

16:40-17:40	インタラクティブセッション (コアタイム)	5F 図書館自習室	CERO倫理規定の性表現系基準に関する研究～アタルトゲームの家庭用移植におけるグラフィック修正の調査より～	渡邊 甲人 遠藤 雅伸	東京工芸大学芸術学部ゲーム学科
			子どもの協調性向上を目的とした大縄跳び訓練シリアスゲームの開発	新井 恒陽 来嶋悠士 黒田尚長 粟飯原 萌 古市昌一	日本大学
			視線追跡装置を用いたプレイヤーの視線を使用するシューティングゲームの試作と検証	池上 友貴 岸本好弘 三上浩司	東京工科大学 メディア学部
			児童向けゲーム制作体験学習ソフトの開発とワークショップの実施	山本祐輔 村上和希 岸本好弘 三上浩司	東京工科大学 メディア学部
			J?rgensenの分類手法を基にした記号/象徴からみるゲームサウンドの融合と分離の構造	粕谷 諒平 伊藤 彰教 伊藤 謙一郎	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
			会話型ロールプレイングゲームにおけるテキストチャットの研究：テキスト計量分析の視点から	高橋 志行 井上 明人	立命館大学
			ゲームのプレイ開始年齢と現実対人関係の質および量との関係	高田 佳輔	中京大学
			ルディックフレームワーク：意味のあるゲームプレーの理論	SERAPHINE Frederic	東京大学・学際情報学府
			VRゲームにおけるプレゼンスに関する研究 ～プレゼンスを考慮したゲームデザインの実装検証～	沼崎優介 中垣考太 遠藤雅伸	東京工芸大学芸術学部ゲーム学科
			発想法を用いたゲームアイデア発想とその評価	宮西 和機	北海道情報大学
			ゲームデバイスと親和性の高い生体計測の試み	大塚誠也 黒崎奏滯 小川充洋	帝京大学理工学部情報電子工学科
			ベクションを考慮したマスクの応用によるVR酔いの軽減と没入感の向上	千葉瑞希 中村陽介 渡辺大地 三上浩司	東京工科大学
			『モンスターハンター』シリーズの音楽に見る「ゲーム内生態系」の表現手法	原田知輝 伊藤彰教 伊藤謙一郎	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
			視線入力操作における段階的訓練のゲーミファイ	金子 和弘 伊藤 史人 宮下 知也 縄手 雅彦	島根大学総合理工学研究科
スマートフォンを活用したバリアフリーマップアプリ活性化のためのゲーミファイ	伊藤 史人 織田 友理子 織田 洋一 林 雄一郎 吉藤 健太郎	島根大学総合理工学研究科 NPO法人PADM NPO法人PADM NPO法人PADM 株式会社オレイ研究所			
ゲーム教育SIG 活動報告 ～「第5回シリアスゲームジャム」と「第1回シリアス&アブライドゲームサミット」の開催～	岸本 好弘 古市 昌一 藤原 正仁	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			
17:50-19:50	懇親会	生協食堂			

2017/3/12(日) 星城大学

ページ(3/3)

時間	セッション	テーマ (座長)	会場	タイトル	発表者	所属
9:50-16:00	受付		4号館 1Fホール			
10:20-11:20	DiGRA-J 総会		4301教室			
11:30-12:30	セッション7	国際 (中村 彰憲)	4301教室	スペインのゲーム産業の現状	NARANJO BEJARANO CARLOS	京都コンピュータ学院
				日米ゲームセンター史の比較分析	川崎 孝生	立命館大学 先端総合学術研究科
				情報社会とデジタルゲームーフィンランド・タンペレ大学における「位置情報ゲーム」研究の取り組み	七邊信重	マルチメディア振興センター
				中国のesportsプレイヤーのメンタリティと社会評価	馬岑 小山友介	芝浦工業大学 芝浦工業大学
	セッション8	ゲームと心理 (渋谷 明子)	4402教室	ゲームプレイにおけるフロー体験と覚醒感の相関関係(2)	木村知宏	東京大学
				ゲームデバイスと親和性の高い生体計測の試み	大塚誠也 黒崎奏彦 小川充洋	帝京大学理工学部情報電子工学科 帝京大学理工学部情報電子工学科 帝京大学理工学部情報電子工学科
				乙女ゲームにおける「慰め」のストラテジー	向江駿佑 劉雨瞳	立命館大学大学院先端総合学術研究科 立命館大学大学院先端総合学術研究科
12:30-13:30	昼食休憩					
13:30-14:50	基調講演		4301教室	「クリティカル・サイクリング」	赤松正行	情報科学芸術大学院大学
15:00-15:40	セッション9	ゲームデザイン2 (中村 隆之)	4301教室	「乙女ゲーム」のゲームデザイン論	尾鼻崇 小出治都子	中部大学 大阪松蔭女子大学
				VRゲームにおけるプレゼンスに関する研究 ～プレゼンスを考慮したゲームデザインの実装検証～	沼崎優介 中垣孝太 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 東京工芸大学
				人狼ゲームを演じるロボットエージェントシステムの作成	豊野拓也 大澤博隆	筑波大学 筑波大学
	セッション10	AI (三宅 陽一郎)	4402教室	人狼知能大会参加エージェントの分析	鳥海不二夫 篠田孝祐 大澤博隆 三宅陽一郎	東京大学 電気通信大学 筑波大学 株式会社スクウェア・エニックス
				イベントトリガー間に付与されるサウンドのデザインパターンに関する検討と実装	渡邊野々香 伊藤彰教 伊藤謙一郎	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
				マルチイベントログデータに対するゲームアプリ利用の状態遷移解析	西口 真央 有井 勝之 鳥海 不二夫	株式会社メタップス データインテリジェンス統 株式会社メタップス データインテリジェンス統 東京大学大学院 工学系研究科
15:50-16:50	セッション11	ゲーム開発 (遠藤 雅伸)	4301教室	卒業制作でのチームゲーム開発におけるアジャイル手法の段階的適用に関する事例	今給黎 隆	東京工芸大学
	セッション12	ゲームと産業 (細井 浩一)	4402教室	日本ゲーム産業史を視る視点：共進化から競争へ 中部ゲーム産学協議会の活動 産学協同の事例として	小山友介 山田 慎	芝浦工業大学 名古屋工学院専門学校
16:55-17:10	クロージング		4301教室			