

日本デジタルゲーム学会 第8回 年次大会プログラム

2018年3月2日（金）福岡工業大学短期大学部



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
9:30-16:00		受付	リフレッシュ コーナー			
9:50-10:00		オープニング	B45教室	開会挨拶 会場案内		
10:00-11:10	セッション1	ゲームデザイン (中村隆之)	B45教室	デジタルゲームにおける怒りの要素とその効果についての研究	榊 俊介	東京工芸大学大学院芸術学部
				不完全情報ゲームにおいて戦略性を感じさせるゲームデザインに 関する研究	遠藤 雅伸	東京工芸大学大学院芸術学部
				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 (第2 報)	黒崎 奏澗	帝京大学理工学部
		プレイ分析1 (三宅陽一郎)	B44教室	前額光電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 指標解釈の試み	大塚 誠也	帝京大学大学院理工学研究科
				生体計測基盤としてのゲームデバイス利用の試み	黒崎 奏澗	帝京大学理工学部
11:10-11:20		休憩				
11:20-12:30	セッション2	テキスト分析 (井上明人)	B45教室	回想する語りの諸相ー『ノルウェイの森』と『智代アフター』ー	鎌田 遍照	東京学芸大学大学院 教育学研究科 国語教育専攻
				アンダーテールの修辞学ーロードナレーションの不協和と寓意ー	Frederic SERAPHINE	Graduate School of Interdisciplinary Information Studies, ITASIA, The University of Tokyo
		サウンド (尾鼻崇)	B44教室	スマートフォンゲームの『あたたかさ』演出における効果音の影 響に関する基礎検討	坂本聡美	東京工科大学メディア学部
				複数人の協調体動により音楽演奏を楽しむFloorPadの試作	齋藤 憧弥	日本大学 生産工学部 数理情報工学科
12:30-13:30		昼食休憩				
13:30-15:00	セッション3	開発 (金子晃介)	B45教室	ゲームエンジンの知能化の設計	三宅 陽一郎	日本デジタルゲーム学会
				Between Freedom and Constraint: ROM Hacking of Pokemon Games	Fanny BARNABÉ	University of Liège, Liège Game Lab, Faculty of Philosophy and Letters
				スマートフォンゲーム開発におけるソフトウェア信頼性評価	柿崎 憲	株式会社サイバード
				ゲームコンテンツを対象としたスマートフォン使用意欲減少手法	田口 雄大	岡山理科大学総合情報学部情報科学 科
		市場調査1 (中村彰憲)	B44教室	マズローの欲求5段階説に基づくスマートフォン向けソーシャル ゲームにおける実ユーザーデータの分析	姫野 完誠	KLab株式会社スタジオマネジメント 部
				スマートフォンゲームユーザーの課金行動に関する調査	小山友介	芝浦工業大学
				ポケモンGoのユーザー属性の分析ータイトル別のゲームデザイン と楽しみ方の比較からー	田中絵麻	マルチメディア振興センター
				「ポケモンGO」のプレイと社会的属性の多重対応分析	七邊 信重	一般財団法人マルチメディア振興セ ンター
15:00-15:10		休憩				
15:10-16:20	セッション4	シリアスゲーム1 (藤本徹)	B45教室	英語学習のための適応型e-learningシステムのプロトタイプ開発	大森 優雅	北九州工業高等専門学校
		ヒストリー&アー カイブス1 (遠藤雅伸)	B44教室	英語の語彙能力向上を目的としたシリアスゲームFishyFishyの ゲーム性向上法の提案	坂口 穰	日本大学生産工学部
				ビデオゲーム目録作成のためのメタデータモデルの設計ー書誌的 関連に着目してー	福田 一史	立命館大学 衣笠総合研究機構
				ゲーム所蔵館連携の可能性と意義	井上 明人	立命館大学 衣笠総合研究機構
16:20-16:30		休憩				

16:40-17:40	インタラクティブセッション (コアタイム)	B43, B44教室	キネクトを用いた視覚障害者向けゲームの制作事例	安樂 清禎	九州大学 芸術工学府
			視線移動量を用いたアイテム探しゲームのレベルデザインの提案	脇坂 明日香	東京工科大学メディア学部
			学生のゲーム企業への就職意識調査	道仙 光輝	芝浦工業大学
			UIカスタマイズ機能を利用したVRゲームにおけるユーザが好むUIの傾向調査	宮澤 舞	東京工科大学メディア学部
			ゲームにおける再プレイ欲求損失防止のための自発的中断を促すシステムデザインに関する研究	本間 翔太	東京工科大学大学院 バイオ・情報メディア研究科
			ゲーム制作のブレインストーミングにおけるアイデア可視化システム	小川 峻矢	東京工科大学メディア学部
			ソーシャルRPGのプレイヤーの自発的なプレイ時間制御に関する「区切り」を用いた検証	會田 尚規	東京工科大学メディア学部
			銃の威力と攻撃頻度による難易度認識の差異に関する研究	長井 智弘	東京工科大学メディア学部
			高齢者に向けたゲーム制作 - 乱射型シューティングゲーム『CRUSH!』 -	松野下 剛史	九州大学大学院 芸術工学府
			難易度調整を学ぶゲームデザイン学習ソフトの試作と検証	林 竜之介	東京工科大学メディア学部
			画面内キャラクターとコミュニケーションをとる ARコンテンツ『てくてくふおと』の制作 - キャラクターによる写真撮影 -	村岡 咲希	九州大学芸術工学部
			アンダーテールの修辞学 - ルドナレーションの不協和と寓意 -	SERAPHINE Frederic	The University of Tokyo - Graduate School of Interdisciplinary Information Studies
			複数人の協調体動により音楽演奏を楽しむFloorPadの試作	齋藤 憧弥	日本大学生産工学部数理情報工科
第6回シリアスゲームジャム～えいごでコミュニケーション English Please!～の実施報告	栗飯原 萌	日本大学大学院 生産工学研究科			
18:00-20:00	懇親会	レストラン オアシス			

2018年3月2日（金）福岡工業大学短期大学部

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
9:30-16:00	受付		リフレッシュ コーナー			
10:00-11:00	総会		B45教室			
11:10-12:20	セッション5	プレイ分析2 （三上浩司）	B45教室	FPSゲームにおける視野方向と移動距離に着目したプレイ分析支援	廣畑 賢人	岡山理科大学総合情報学部
				デジタルゲームにおけるプレイヤーの解釈レベルと向社会的行動の動機付け	林 志修	東京大学大学院学際情報学府
		ヒストリー&アーカイブス2 （福田一史）	B44教室	1980～90年代におけるゲームセンター業界専門雑誌の「業況報告記事」の調査分析-店舗売上の推移から見えるアーケードビデオゲーム史-	川崎 寧生	立命館大学先端総合学術研究科
				「交響組曲『ドラゴンクエスト』」を再考する	尾鼻 崇	中部大学人文学部
12:20-13:30	昼食休憩					
13:30-14:30	基調講演		B45教室			
14:40-15:50	セッション6	シリアスゲーム2 （松隈浩之）	B45教室	すぐろくの持つ競争性・進捗可視性・運要素のシリアスゲームへの導入と有効性評価	石井 智巳	日本大学 生産工学部
				メンタルヘルス教育ゲームが従業員の信頼に与える影響	坂井 裕紀	早稲田大学人間科学研究科
				体験型謎解きゲームの観光コンテンツとしての考察	山本 訓弘	一般社団法人吉野ビクターズビューロー
		市場調査2 （七邊信重）	B44教室	同人ゲーム開発におけるゲームエンジンの現状	今給黎 隆	東京工芸大学 芸術学部
				中国デジタルゲーム産業における模倣とグローバル化	中村彰憲	(立命館大学映像学部)
				ゲーム開発者のキャリア中期の発達と課題	藤原 正仁	専修大学ネットワーク情報学部
16:00-17:00	企画セッション		B44教室	諸外国におけるシリアスゲームジャム実施の動向及び我々が目指す方向性	古市 昌一	日本大学大学院 生産工学研究科
				「第6回シリアスゲームジャム」開催とシリアスゲームジャムの未来	岸本 好弘	東京工科大学 メディア学部
17:10-17:20	クロージング		B45教室			