

日本デジタルゲーム学会 2014年夏季研究発表大会 プログラム (2014/8/23現在)

時間	セッション番号	セッション名	会場	タイトル	発表者	所属
10:00~10:10	オープニング		KE402	開会挨拶 会場案内	遠藤雅伸 三上浩司	研究委員長 大会委員長
10:10~11:10	セッション1	ゲームデザイン (遠藤雅伸)	KE402	ゲームプレイ上の体験を高めるための物語とシステムの関連性の研究～海外におけるナラティブゲームを参考とした新しいゲームの在り方～	後藤信人 金友直樹 伊藤啓吾 今間俊博	首都大学東京システムデザイン研究所 首都大学東京システムデザイン研究所 首都大学東京システムデザイン学部 首都大学東京
				本棚のメタファの複合によるハノイの塔の拡張と評価	安藤健翔 伊藤彰教 渡邊賢悟 近藤邦雄 三上浩司 吉岡英樹	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 渡辺電気株式会社 東京工科大学 東京工科大学 東京工科大学
				人はなぜゲームを途中でやめるのか？ ～ゲームデザイン由来の理由～	遠藤雅伸 三上浩司 近藤邦雄	東京工科大学芸術学部、東京工科大学大学院バイオ・情報メディア研究科 東京工科大学メディア学部 東京工科大学メディア学部
	セッション2	ゲームと音 (伊藤彰教)	KE403	Collinsの手法によるアクション系ゲームのサウンド機能の分析	米山武史 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
				モードを用いたアルゴリズム作曲のアダプティブミュージックへの応用	黒田元気 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
				音楽学を応用したゲーム構造分析および楽曲分析研究に向けた研究フレームワークの検討	伊藤彰教 伊藤謙一郎	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
11:20~12:20	セッション3	競技系ゲーム (犬飼博士)	KE402	FPSゲームにおけるプレイヤーに認識されにくい動的難易度調整手法の提案	奥山大樹 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 東京工科大学 メディア学部 東京工科大学 メディア学部
				eSportsの普及に向けたスポーツおよびゲームの再定義の試み -実践研究を通じて-	伴野友宏 犬飼博士 伊藤彰教	名古屋市立大学経済学研究所 エウレカコンピュータ株式会社 東京工科大学片柳研究所クリエイティブ・ラボ
	セッション4	ゲームの表現と評価 (桑原明栄子)	KE403	ストップモーションアニメーション表現のデジタル化に関する一考察	吉業龍志郎 瀬田陽平 金子めぐみ 桑原明栄子	東京工科大学メディア学部 明星大学情報学部 明星大学情報学部
				ゲームの要素で設計した大学授業の評価と考察	中田豊久	新潟国際情報大学情報文化学部情報システム学科
12:30~13:00	インタラクティブ	メインタイム	5F MTC			
13:00~13:50		昼食休憩				
13:50~14:30	セッション5	企画セッション (コーディネーター: 三上 浩司)	KE402	デジタルゲーム研究の新天地～高度複合領域の挑戦～	渋谷明子 玉井建也 七邊信重 藤本徹 山口浩	日本デジタルゲーム学会 編集委員
14:30~15:40	セッション6	ユーザー心理 (渋谷明子)	KE402	ゲーミフィケーション活用によるマーケティング効果の実証的分析	濱田俊也	京都大学大学院経済学研究所博士課程
				短期大学講義におけるゲーミフィケーションの導入実践	財津康輔	九州大学統合新領域学府ユーザー感性学専攻、日本学術振興会特別研究員
	セッション7	ゲームと文化 (玉井健也)	KE403	Gamified Real -現実世界における仮想性とフィクション性の導入-	坂本瑞季 中島達夫	早稲田大学大学院基幹理工学研究所 早稲田大学大学院基幹理工学研究所
				コンテンツツールの活用から見る日本文化に関する一考察	水田智浩 松橋慧 桑原明栄子 佐々木和郎	東京工科大学大学院 バイオ・情報メディア研究科 東京工科大学大学院 バイオ・情報メディア研究科 明星大学情報学部 東京工科大学大学院 バイオ・情報メディア研究科、東京工科大学メディア学部
15:50~16:50	セッション8	ゲーム技術 (三宅陽一郎)	KE402	iOS向けゲームにおける音の多重同期再生に関する処理負荷の検討	日置優介 伊藤彰教 渡邊賢悟 近藤邦雄 三上浩司 相川清明	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 渡辺電気株式会社 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
				頭部装着型ディスプレイの利用時におけるゲームアノテーションの適切な表示範囲の研究	須貝涼 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 東京工科大学メディア学部 東京工科大学メディア学部
				プロジェクタとフィジカルコンピューティングを用いた男児向け玩具のエンタテインメントシステム化	田口裕起 鈴木久貴 松下公輝 白井暁彦	神奈川工科大学情報学部 神奈川工科大学情報学部 神奈川工科大学情報学部 神奈川工科大学情報学部
	セッション9	ゲームと市場 (小山友介)	KE403	「遊戯王」レアカードのヤフオク！での落札価格分析	小山友介	芝浦工業大学システム理工学部
16:50~17:00	クロージング		KE402	ソーシャルゲームにおける課金とソーシャル性 一人気モバイルゲームの系統的分析	渋谷明子 寺本水羽 祥雲曉代	創価大学 お茶の水女子大学 お茶の水女子大学
				インディーズにおけるマーケティングの可能性	津田祐子	神戸大学経営学部
				学生会奨励賞表彰 閉会挨拶	三上浩司	大会委員長

時間	セッション名	会場	タイトル	発表者	所属
メインタイム 12:30~13:00	インタラクティブ・セッション	5F MTC	「シリアスゲームジャム」による英語学習ゲーム制作の事例	岸本好弘 尖戸 紇 三上浩司	東京工科大学メディア学科 東京工科大学メディア学科 東京工科大学メディア学科
			世界中のプレイヤーに遊んでもらえる数学ゲーム「Global Math」プロジェクトへの取り組み事例	岸本 好弘 高橋 遼 三上 浩司 星 千枝	東京工科大学メディア学科 東京工科大学メディア学科 東京工科大学メディア学科 株式会社ベネッセホールディングス
			数学的思考力が身に付くゲーム「BLOCK ARTIST」—言語に依存しない仕様でグローバル展開—	村上 和希 岸本 好弘 三上 浩司	東京工科大学メディア学科 東京工科大学メディア学科 東京工科大学メディア学科
			脳波計と筋電計を利用したゲームプレイヤーの興味度と快適性に関する分析	照井洋平 ケネス・チャン 三上浩司 近藤邦夫	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 東京工科大学大学院バイオ・情報メディア研究科 東京工科大学大学院バイオ・情報メディア研究科
			クラウドセヴィッツ『戦争論』と「科学の時代のゲーム」	保田琳 坪根紳浩 蔵原大	東京学芸大学大学院 株式会社シンクナイト・代表取締役 軍事問題研究会・研究委員
			MOBAゲームにおける熟練者の戦略に基づくAIキャラクターの戦略性の改善	孫中天 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 東京工科大学大学院バイオ・情報メディア研究科 東京工科大学大学院バイオ・情報メディア研究科
			愛知県春日井市を舞台とした地域振興型恋愛シミュレーションゲームの企画開発	松田留実 新美麻希 安田彩乃 渡辺翔太 尾鼻崇	中部大学人文学部 中部大学人文学部 中部大学人文学部 中部大学人文学部 中部大学 助教
			「女性向け恋愛シミュレーションゲーム」の歴史的研究	新美麻希 松田留実 尾鼻崇	中部大学人文学部 中部大学人文学部 中部大学 助教
			『ファイナルファンタジー』シリーズにみるゲームオーディオの変遷	安田彩乃 尾鼻崇	中部大学人文学部 中部大学 助教
			自己分析のためのゲーミフィケーションを用いたツール「3匹のコブタとワタシ」の開発	五十嵐唯 松村紗妃 福山佑樹	早稲田大学人間科学部 東京造形大学造形学部 東京大学教養学部 附属教養教育高度化機構
			新しいゲーム表現形態の研究と提唱	丸田 匠太 青木 悠馬 中西 涼 西浦 友規 大岩根 力斗 木野 泰生 岩谷 徹	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 東京工芸大学芸術学部ゲーム学科
			MMORPGにおける音声認識を用いたショートカットのコントロール	崔権 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 東京工科大学大学院バイオ・情報メディア研究科 東京工科大学大学院バイオ・情報メディア研究科