

日本デジタルゲーム学会 2016年 夏季研究発表大会プログラム

2016年7月18日(月)修正

Day1: 8月6日(土)



時間	セッション	テーマ (座長)	会場	タイトル	発表者	所属
9:30-17:30	受付		1号館1F入口すぐ			
10:00-10:10	オープニング		1号館B1F 大講義室	開会挨拶 会場案内	遠藤 雅伸 原 寛徳	研究委員長 事務局長
10:20-11:20	セッション1	ゲームの表現 (三上 浩司)	1号館B1F 大講義室	ウェアラブル型「ゲーミング・スーツ」による新しい表現の研究	岩谷 徹 小瀬 光 田所 由衣 丹野 瞬 李 俊一	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
				狭額線有機ELディスプレイスイッチにおけるゲーム機への応用	川村 仁志 上村 清隆 井上 凌太	パリアブルデザイン 東京工芸大学工学部メディア画像学科 東京工芸大学工学部メディア画像学科
				デジタルゲームの映像表現とインタラクション	鈴木 紗弥子	東京大学大学院学際情報学府
	企画セッション	ゲーム教育SIG	1号館2F 1203	インキュベーションとIPから考える学生のキャリア形成： GDC Education Summitからの示唆	岸本 好弘 藤原 正仁 古市 昌一	東京工科大学メディア学部 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
11:30-12:30	セッション2	ゲームと文化 (七遊 信重)	1号館B1F 大講義室	デジタルゲームの個人的アーカイブ	川村 景吾	フリーランス
				日本のマイコン文化とビデオゲームを考察する： 1980年代前半のNHKテレビ番組を通して	鈴木 真奈	京都大学
				エポックメイキングゲームから見るゲームのパラダイムシフト	遠藤 雅伸	東京工芸大学
セッション3	ゲームとジェンダー (渡辺 修司)	1号館2F 1203	乙女ゲームのキャラクター分析	小出 治郎子 尾鼻 崇	立命館大学 / 大阪樟蔭女子大学 中部大学	
			乙女ゲームの「女性」性について 【発表取消】	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	
			女性向けゲーム専門誌にみるゲーム紹介方法の変容： 『電撃 Girl's Style』と『B's LOG』の調査を通して	尾鼻 崇 松田 留実	中部大学 無所属	
12:30-13:30	昼食休憩					
13:30-14:30	日本デジタルゲーム学会 創立10周年記念基調講演		1号館B1F 大講義室	日本デジタルゲーム学会：10年の軌跡と未来	馬場 章 岩谷 徹 司会：遠藤 雅伸	東京大学大学院情報学環 (初代会長) 東京工芸大学芸術学部ゲーム学科 (会長) 東京工芸大学芸術学部ゲーム学科 (副会長)
14:30-14:35	記念撮影		1号館B1F 大講義室			
14:45-15:45	セッション4	ゲームと心理 (1) (小川 充洋)	1号館B1F 大講義室	デジタルゲームにおける共感尺度の開発	林 志修	東京大学大学院
				ソーシャルゲームの社会的要素が及ぼす影響	渋谷 明子 寺本 水羽 祥雲 暁代 秋山 久美子	創価大学 お茶の水女子大学 お茶の水女子大学 無所属
				3Dビデオゲームにおける脳波を用いたストレス評価に関する研究	小孫 康平	皇学館大学教育学部
セッション5	ゲームと技術 (三宅 陽一郎)	1号館2F 1203	プレイヤーに良いとされるゲームAIに関する研究	高梨 雅司 岩谷 徹	東京工芸大学 東京工芸大学	
			世界設定を変化させることによる複数ストーリーの生成	小野 淳平 小方 孝	岩手県立大学大学院ソフトウェア情報学研究所 岩手県立大学ソフトウェア情報学部	
			対戦型格闘ゲームにおけるキャラクターの位置情報に基づく観戦支援手法の基礎的検討	長谷川 和也 梶並 知記	岡山理科大学 岡山理科大学	
15:55-16:35	セッション6	ゲームと心理 (2) (渋谷 明子)	1号館B1F 大講義室	ホラーゲームが喚起する感情 (2) - 【発表取消】	谷 茉莉香	東京大学大学院学際情報学府 馬場研究室
				マズローの欲求5段階説とスマートフォンゲームにおけるユーザの社会性に基づく ゲームコンテンツの分析と制御方法の提案	姫野 完誠 田野 俊一	電気通信大学大学院情報システム学研究所 情報メディアシステム学専攻情報メディア学講座 電気通信大学大学院情報システム学研究所 情報メディアシステム学専攻情報メディア学講座
				鏡映バックマンを用いた、内発的難易度の階層化及び構造化の実証実験	川本 公亮 渡辺 修司	立命館大学大学院映像研究科 立命館大学
セッション7	レベルデザイン (岩谷 徹)	1号館2F 1203	ゲーム研究における難易度工学	渡辺 修司	立命館大学	

16:35-17:35	インタラクティブセッション	1号館2F 1201 1202	ゲームプレイ中の生体情報計測のためのワークショップの試み	小川 充洋	帝京大学理工学部情報電子工学科
			狭額縁有機ELディスプレイ付スイッチにおけるゲーム機への応用	川村 仁志 上村 清隆 井上 凌太	バリアブルデザイン 東京工芸大学工学部メディア画像学科 東京工芸大学工学部メディア画像学科
			カードバトルゲームのための適応的ナラティブ提供システムの研究	山田 彰人 鶴田 直也 三上 浩司 近藤 邦雄	東京工科大学大学院メディアサイエンス専攻 東京工科大学大学院メディアサイエンス専攻 東京工科大学大学院メディアサイエンス専攻 東京工科大学大学院メディアサイエンス専攻
			世界中のプレイヤーに向けた数学的思考力ゲーム 「Global Math」2015コンテスト制作の紹介	中野 美羽奈 岸本 好弘 三上 浩司 星 千枝	東京工科大学 東京工科大学 東京工科大学 ベネッセホールディングス
			パーティ構成に起因する効果的なナラティブに関する研究	塚川 萌 遠藤 雅伸	東京工芸大学 東京工芸大学
			オンラインゲームにおけるデジタルコンテンツの価値に関する研究	志賀 知毅 遠藤 雅伸	東京工芸大学 東京工芸大学
			三段階評価ゲームのユーザー行動に関する研究	平賀 良太 遠藤 雅伸	東京工芸大学 東京工芸大学
			オンラインゲームのアバターの命名における同名制限に関する研究	沼崎 優介 遠藤 雅伸	東京工芸大学 東京工芸大学
			ゲーム内の現象が行動に及ぼす影響に関する研究	真淵 日向 遠藤 雅伸	東京工芸大学 東京工芸大学
			「シリアスゲームジャム」による「サステイナブル社会をピーアールする学習ゲーム」の制作事例	瀧本 伶奈 岸本 好弘 三上 浩司	東京工科大学 東京工科大学 東京工科大学
			「女性向けゲーム」のゲームデザインに関する史的考察	尾鼻 素	中部大学
			ゲームにおける課金に対するユーザー行動に関する研究	野馬 絵美 遠藤 雅伸	東京工芸大学 東京工芸大学
			ゲームパッケージにおける初見買いに関する研究	佐藤 冬弥 遠藤 雅伸	東京工芸大学 東京工芸大学
			バクシオ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

17:50-19:50	懇親会	2号館B1F プレイス			
-------------	-----	----------------	--	--	--

Day2: 8月7日(日)

東京工芸大学 中野キャンパス

時間	セッション	テーマ (座長)	会場	タイトル	発表者	所属
9:30-11:10	受付		1号館1F入口すぐ			
10:00-11:00	セッション8	ゲームビジネス (小山 友介)	1号館B1F 大講義室	ゲームにおけるダウンロード版とパッケージ版の購入に関する研究	堤 規至 遠藤 雅伸	東京工芸大学 東京工芸大学
	セッション9	ゲーム音楽 (伊藤 彰教)	1号館2F 1203	『モンスターハンター』シリーズの音楽にみられる多様な危険度表現と音楽的差異 (2) : オケストレーション分析	山口 真一 坂口 洋英 瀧永 浩太郎 瀧戸 彩花	国際大学グローバル・コミュニケーション・センター 慶應義塾大学経済学研究所 慶應義塾大学経済学研究所 立教大学異文化コミュニケーション研究科
11:10-12:30	セッション10	ゲームの評価 (吉永 大祐)	1号館B1F 大講義室	クソゲーを題材とした質的調査によるゲームの評価に関する研究	大久保 領太郎 遠藤 雅伸	東京工芸大学 東京工芸大学
	セッション11	ゲームと学習 (藤本 徹)	1号館2F 1203	HOLDの活用を考慮したテトリスのプレイ技能分析	松村 瞬 梶並 知記 辻 裕之	神奈川工科大学 岡山理科大学 神奈川工科大学
				プレイヤーが良質な物語と感じるゲームにおけるナラティブの効果に関する研究	今川 楓子 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
12:35-13:05	クローゼット		1号館B1F 大講義室	ARCS改良モデルのシリアスゲームジャム実施方法への応用	栗飯原 萌 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
				同テーマのチーム制作における再動機づけの工夫に関する事例	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
				英単語を楽しく学べるゲーム「WORD BRIDGE」の開発と検証	村上 和希 岸本 好弘 三上 浩司 眞館 尚子	東京工科大学 東京工科大学 東京工科大学 キーウェイ・イングリッシュ・スクール
				Language learning and media education in an out-of-school "Game Camp"	ディハーン・ジョナサン	静岡県立大学
				専門部会報告 学生大会奨励賞表彰 閉会挨拶	藤原 正仁 今給黎 隆	2016年夏季研究発表大会プログラム委員長 2016年夏季研究発表大会委員長